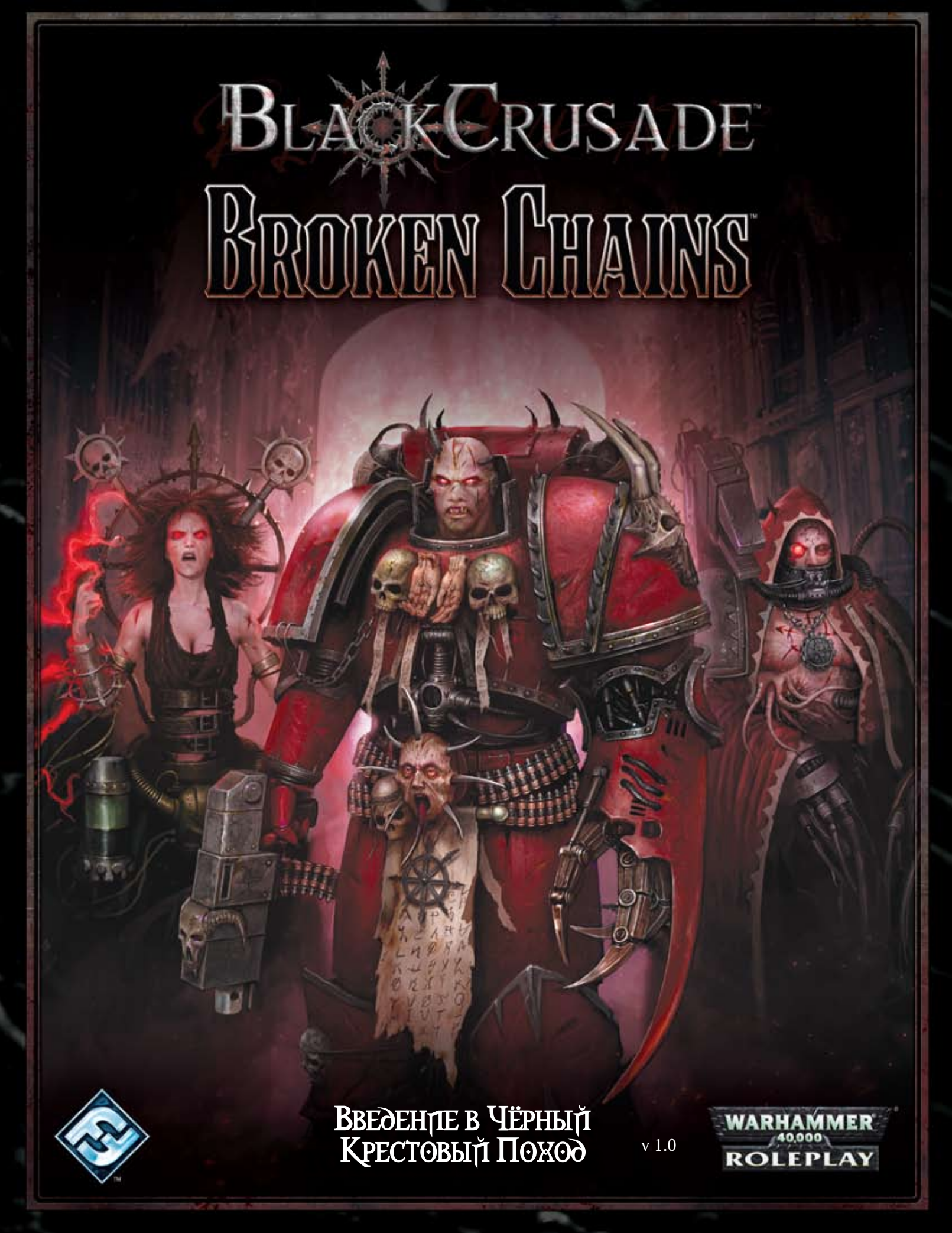
# Black Crusade

# Broken Chains



## Введение в Чёрный Крестовый Поход

v 1.0

Warhammer 40,000 Roleplay

# CREDITS


Lead Developer
Sam Stewart

Writing and Development
Owen Barnes

Editing and Proofreading
Graham Davy and David Johnson

Graphic Design
Adam Taubenheim with Brian Schomburg

Cover Art
Matt Bradbury

Interior Art
Matt Bradbury, Dave Gallagher, Zach Graves, Sept13, Florian Stitz, Kev Walker

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
Kyle Hough

Production Management
Eric Knight

Licensing and Development Coordinator
Deb Beck

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

## Games Workshop

Licensing Manager
Owen Rees

Head of Licensing
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Special Thanks to the Playtesters
"Get Off the Love Boat" Thaadd Powell with Justin Baller, Tim Flanders, Mack Martin, Ross Watson, Deb Beck, and Sam Stewart. "You Bid Babies?!" Jordan "Milly" Millward with Keri Harthoorn, Kyle-Harthoorn-Burton, Kieren Smith, and Julia Smith. Rex Vogen.

Переводчик: Сфинкс
Редактор: Dictator
Оформитель: ГМД
Благодарности и коррективы направлять:
http://forums.warforge.ru/index.php?showtopic=107556

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA


Copyright © Game Workshop Limited 2011. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Black Crusade, Broken Chains, the foregoing marks' respective logos, Black Crusade, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Deathwatch game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2011, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

Product Code: BCP1 Print ID: 1033APR11

Printed in the USA

For more information about the **Black Crusade** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

**www.FantasyFlightGames.com**

# Это 41-ое тысячелетие

Вот уже более ста веков Император неподвижно просидел на Золотом Троне Земли. По воле богов он - повелитель человечества, покоривший миллионами миров мощью своих неисчислимых армий. Он - гниющая туша, которого незримо терзает сила Тёмной Эры Технологий. Он – Владыка-Падаль Империума, которому ежедневно приносят в жертву тысячу душ, дабы Император никогда не умер по-настоящему.

Но даже в немёртвом состоянии Император продолжает вечный дозор. Могучие армады пересекают кишащие демонами миазмы варпа, и путь их освещает Астрономикон - психическое воплощение воли Императора. Великие армии бьются во имя Его на бесчисленных мирах, но даже им едва удаётся сдерживать вечную угрозу чужаков, еретиков, мутантов и худших созданий.

Быть человеком в такие времена - значит быть белой вороной среди бессчётных миллиардов. Жить при невероятно жестоком и кровавом режиме. Но вы не просто обычный человек - вы Еретик, последователь запретных богов и опасных учений, выбравший ради своего призвания изгнание правителями Империума и их проклятым богом-трупом. И вы сможете добиться славы и отомстить, если ступите на путь к величию и займёте место среди чемпионов самих Тёмных Богов!

## Что такое Чёрный Крестовый Поход

**Чёрный Крестовый Поход** – это ролевая игра, в которой вы будете предателями Империума – последователями тёмных богов или мастерами запретных сил. В своей жаждете власти, мести или кровавой бойни вы выбрали путь к славе, моля Силы Хаоса об их благословлении, чтобы вы могли возвыситься над окружающими и стать одним из немногих предпочитаемых ими. Однако этот путь чреват опасностями, и на каждого смертного, достаточно возвысившегося, чтобы купаться в свете богов, приходятся предсмертные крики миллионов, чья плоть искажается и разумы крушатся жестокой злобой и беспощадным равнодушием тех сил, коими они желали быть приближены. Боги и их непостоянные пути далеко не единственные опасности, с которыми придется иметь дело Еретикам. Так как вы - изгои Империума, большая часть человечества позиционирует себя как ваших врагов. Инквизиция особо неумолима в своей охоте на Еретиков на бесчисленных мирах Империума и за ними, и пока Еретик продолжает дышать, он никогда не освободится от этих ненавистных агентов Бога-Императора. Вопреки этим опасностям, тех, кто выживал достаточно долго, ожидают слава и сила, и шанс жить свободно от тени Империума.

### Заранее сгенерированные персонажи

Следующие простые персонажи были специально разработаны для **Разорванных цепей**, предварительного приключения, начинающегося на странице 16 этого буклета. Четыре (плюс два дополнительных, загружаемых отдельно – прим. переводчика) разных персонажа уже готовы, также это приключение может включать большие группы игроков, прибавляя дополнительных персонажей, Избранных или Предателей.

**Имя**: Асродель Обречённый **Имя игрока:**_____

**Тип**: Космический десантник Хаоса **Архетип**: Отрёкшийся

**История**: Асродель – космический десантник Хаоса, известный воинской гордостью и честью, так и жаждой победить любой ценой. Вера в предначертанное величие привела его к разногласиям с прошлым отрядом. Во время честной дуэли с чемпионом его военной банды, Асродель понял, что проигрывает. Не желая признавать поражения, он выхватил болтер и застрелил чемпиона в упор. Другие воины были возмущены этим нарушением их кодекса чести, и Асродель присоединился к стае пиратов-налетчиков, чтобы избежать возмездия. Его поймали во время стычки с линейным флотом Каликсиды.

**Повод для гордости**: Воинская доблесть **Недостаток**: Предательство **Мотив**: Совершенство

| Навык укопашной (НР) | Навык Стрельбы (НС) | Сила (Сил) | Стойкость (Ст) | Ловкость (Лов) | Интеллект (Инт) | Восприятие (Вос) | Сила Воли (СВ) | Общительность (Об) | Тёмная Слава (ТС) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 50 | 43 | 10 49 | 8 47 | 42 | 31 | 46 | 39 | 32 | 30 |

## Отыгрыш Асродела Обречённого

Будучи Отрекшимся, Асродель стоит в стороне даже от других космодесятников. Тем не менее, он толерантен ко всем, включая человеческих послушников Хаоса, не бросающих вызов его воинской доблести. Он не слишком дружелюбен, но вполне склонен к работе с другими Еретиками ради выживания.

Асродель в разладе со своей собственной природой. Его пожирает желание стать великолепным воином, не имеющим равных во владении болтером и мечом. Тем не менее, он так хочет лишь побеждать, если при угрозе проигрыша без колебаний готов смухлевать.

## УМЕНИЯ

| | приобретен | +10 | +20 | +30 |
|---|---|---|---|---|
| Атлетика (Сил) | ☒ | ☒ | ☒ | ☐ |
| Бдительность (Вос) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |
| Уклонение (Лов) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Запугивание (Сил) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |
| Скрытность (Лов) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |

## СНАРЯЖЕНИЕ

Собранные по частям силовые доспехи, болтер Легиона, 3 фраг-гранаты Легиона, боевой меч Рыцарей Крови (Это снаряжение не доступно Асроделу в начале игры).

## ТАЛАНТЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Быстрая атака** В качестве полудействия Асродель может провести рукопашную атаку с +0 модификатором к его тесту на Навык Рукопашной. В случае успеха, он наносит один удар и плюс еще один дополнительный удар за каждые две степени успеха. Эти удары могут быть распределены между всеми, кто находится в рукопашной схватке с Асроделом.

**Неестественные Характеристики** Асрадель получает +4 к бонусам Силы и Стойкости благодаря имплантатам Космический десантника.

## ДОСПЕХИ

Собранные по частям силовые доспехи.
**Очки Брони**: 8
**Специальное** повышает Силу на +20

## ДВИЖЕНИЕ

**Полудействие**: 4м **Полное действие**: 8м
**Натиск**: 12 м **Бег**: 24 м

## РАНЫ

**Всего:** 18
**Сейчас**_____
**Усталость**_____

## ОЧКИ ТЁМНОЙ СЛАВЫ

**Всего:** 3
**Сейчас**_____

## ОРУЖИЕ

**Название**: Болтер Легиона
**Класс**: Ручное **Урон**: 1d10+9 **Пробиваемость:** 4
**Дистанция**: 100 м **Скорострельность**: О/3/– **Обойма** 24
**Перезарядка**: Полное
**Специальные правила**: Разрывное

**Название:** Боевой меч
**Класс**: Рукопашное **Урон** :1d10+10 **Пробиваемость**: 2
**Специальные правила**: Нет

**Название**: Фраг-гранаты Легиона
**Класс**: Метательное **Урон**: 2d10+2 **Пробиваемость**: 0
**Дистанция**: 30 м **Скорострельность:** О/–/– **Обойма:** 1
**Специальные правила**: Взрыв (4) **Перезарядка:** –

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010.

**Имя персонажа** Нина Блэк **Имя игрока**_____

**Тип персонажа** Человек **Архетип** Предатель

**История персонажа** Нина Блэк родилась третьим дитя Меррика Блэка, могущественного вольного торговца. После его смерти, Патент Блэков перешел к старшему сыну Меррика, Оррику. Оррик и его брат Маркус объединили усилия, и мало что оставили Нине, кроме жалких грошей и крошечной свиты слуг. Разгневанная Нина заключила тёмный пакт с могущественным демоном её душа в обмен на смерть братьев. Оррик действительно погиб, пожранный огнями варпа в своей спальне. Тем не менее, Маркус пережил демоническое покушение и лихорадочно воззвал к Инквизиции. Агенты Трона схватили Нину и приговорили её к дознанию и казни.

**Гордость** Обаяние **Недостаток** Лживость **Побуждает** Месть

| Навык укопашной (НР) | Навык Стрельбы (НС) | Сила (Сил) | Стойкость (Ст) | Ловкость (Лов) | Интеллект (Инт) | Восприятие (Вос) | Сила Воли (СВ) | Общительность (Об) | Тёмная Слава (ТС) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 42 | 32 | 36 | 35 | 41 | 36 | 31 | 32 | 53 | 41 |

## ОРУЖИЕ

**Название** Болт-пистолет

**Класс**: Ручное **Урон**: 1d10+9 **Пробиваемость**: 4

**Дистанция**: 100 м **СкС**: О/3/– **Обойма**:24 **Перезарядка**: Полное

**Специальные правила**: Разрывное.

**Название**: Цепной меч

**Класс**: Рукопашное **Урон**: 1d10+5

**Специальные правила**: Разрывное **Пробиваемость**: 2

## УМЕНИЯ

| | приобретен | +10 | +20 | +30 |
|---|---|---|---|---|
| Атлетика (Сил) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Бдительность (Вос) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Обаяние (Об) | ☒ | ☒ | ☒ | ☐ |
| Обман (Об) | ☒ | ☒ | ☒ | ☐ |
| Уклонение (Лов) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |
| Проницательность (Вос) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |
| Скрытность (Лов) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |

## СНАРЯЖЕНИЕ

Осквернённая панцирная броня Дома Блэк, болт-пистолет, цепной меч (Это снаряжение не доступно Нине в начале игры).

## ТАЛАНТЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Находчивость (Общительность)** обаяние Нины легендарно Она автоматически получает одну Степень Успеха к каждой успешной проверке, основанной на Общительности (как при Проверках на Умения, так и при Проверках на Характеристику).

**Парное оружие** в качестве Полного Действия Нина может сделать одну Стандартную Атаку болт-пистолетом и цепным мечом. Эти атаки имеют модификатор +0 (вместо обычного +10 для Стандартных Атак).

## ДОСПЕХИ

Панцирный доспех.

**Очки Брони**: 6

## ДВИЖЕНИЕ

**Полудействие:** 3 м

**Полное действие:** 6 м

**Натиск:** 9 м **Бег:** 12 м

## РАНЫ

**Всего:** 12

**Сейчас**_____

**Усталость**_____

## ОЧКИ ТЁМНОЙ СЛАВЫ

**Всего:** 4

**Сейчас**_____

### Играя за Нину Блэк

Нина – обаятельный и харизматичный лидер. Она хорошо владеет клинком, но истинное оружие Нины - слова. Она может мотивировать, убеждать или приказывать даже самым упёртым подчинённым. Но за милой мордашкой скрывается опасная и расчётливая женщина, одержимая местью. Не гнушается вводить своих компаньонов в заблуждение относительно её истинных мотивов, кои навечно– месть брату и Империуму, что предали её. Но для достижения этих целей она будет сотрудничать с другими.

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010.

**Имя персонажа** Киро **Имя игрока** _____

**Тип персонажа** Космический десантник Хаоса **Архетип** Избранный

**История персонажа** Альфа Легионер, называющий себя просто Киро, был схвачен в сердце сектора Каликсида на мире-святыне Маккавей Квинтус. Перед поимкой он перебил два взвода маккавейских янычар, прежде чем оказался схвачен. Инквизиция так и не поняла, что Киро позволил пленить себя, чтобы его братья из Легиона Альфа смогли украсть древний и ценный том из кафедрального собора Маккавей Квинтус. Теперь же заточённый в тюрьму Инквизицией легионер рассчитывает, что изобретательность позволит его сбежать.

**Гордость** Преданность **Недостаток** Высокомерие **Побуждает** Наследие

| Навык укопашной (НР) | Навык Стрельбы (НС) | Сила (Сил) | Стойкость (Ст) | Ловкость (Лов) | Интеллект (Инт) | Восприятие (Вос) | Сила Воли (СВ) | Общительность (Об) | Тёмная Слава (ТС) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 42 | 47 | 10 45 | 8 42 | 39 | 38 | 49 | 41 | 34 | 35 |

## Играя за Киро

Киро верит в нечто большее, чем он сам в свержение Империума Человека и в становление Богов Хаоса истинными повелителями галактики. Преданность им и готовность делать всё во имя великой цели помогают ему выстоять несмотря ни на что. Впрочем, это может привести к опасной самоуверенности.

Киро весьма открыт и даже дружелюбен со своими товарищами-еретиками, но в разговорах всячески избегает открытия информации о себе или о задании, во время которого он был схвачен.

## УМЕНИЯ

| | приобретен | +10 | +20 | +30 |
|---|---|---|---|---|
| Атлетика (Сил) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |
| Бдительность (Вос) | ☒ | ☒ | ☒ | ☐ |
| Обман (Об) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |
| Уклонение (Лов) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Запугивание (Сил) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Проницательность (Вос) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |
| Скрытность (Лов) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |

## СНАРЯЖЕНИЕ

Сильно модифицированные силовые доспехи Mk.V, болт-пистолет Легиона, Mk.M стабпушка (Это снаряжение не доступно Киро в начале игры).

## ТАЛАНТЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Крепкие бицепсы** обычно персонажи не могут стрелять из тяжёлого оружия, не установив его предварительно на опору. Киро достаточно силен и подготовлен, чтобы обходится без этого.

**Неестественные Характеристики** Киро получает +4 к бонусам Силы и Стойкости благодаря имплантатам Космический десантника.

## ДОСПЕХИ

Силовые доспехи Mk.V

**Очки Брони**: 8

**Специальное**: повышает Силу на +20

## РАНЫ

**Всего:** 19

**Сейчас**_____

**Усталость**_____

## ДВИЖЕНИЕ

**Полудействие**: 3 м

**Полное действие**: 6 м

**Натиск**: 9 м **Бег**: 18 м

## ОЧКИ ТЁМНОЙ СЛАВЫ

**Всего:** 3

**Сейчас**_____

## ОРУЖИЕ

**Название** Болт-пистолет Легиона

**Класс** Пистолет **Урон:** 1d10+9 **Пробиваемость**: 3

**Дистанция** 30 м **СкС:** О/2/– **Обойма**:100:

**Специальные правила**: Разрывающие **Перезарядка**: Полудействие

**Название** Mk. M Стабпушка

**Класс**: Тяжелое **Урон**: 1d10+10 **Пробиваемость**: 3

**Дистанция**: 100 м **СкС**: –/–/8 **Обойма**:100 **Перезарядка**: Полное

**Специальные правила**: Нет

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010.

**Имя персонажа** Гефастий Бор **Имя игрока** _____

**Тип персонажа** Человек **Архетип** Еретех

**История персонажа** Гефастий Бор родом со Станков, миров-кузниц сектора Каликсида. Там Бора посвятили в тайны Бога-Машины и произвели в сан техножреца. Работа Бора над полями Геллера и варп- Наполнила его интересом к царству теней - Имматериуму. Он начал эксперименты с порожденной варпом плотью, пересаживая её другим и самому себе. Когда Адептус Механикус узнали о его запретных экспериментах, то отлучили Бора от ордена и передали Инквизиции. Та надеется разузнать, как далеко зашли опыты, прежде чем уничтожить Гефеста.

**Гордость** Искусная работа **Недостаток** Упущенные возможности **Побуждает** Инновации

| Навык укопашной (НР) | Навык Стрельбы (НС) | Сила (Сил) | Стойкость (Ст) | Ловкость (Лов) | Интеллект (Инт) | Восприятие (Вос) | Сила Воли (СВ) | Общительность (Об) | Тёмная Слава (ТС) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 31 | 42 | 34 | 6 42 | 31 | 50 | 32 | 43 | 34 | 32 |

## Отыгрыш Гефастия Бора

Гефастий Бор нечто особенное среди своих товарищей не питает особой вражды к своим бывшим хозяевам из Адептус Механикус. Вместо этого, он искренне верит в свои исследования и сожалеет об изгнании. Сейчас он мечтает сбежать, чтобы совершенствовать свои творения, веря, что преуспев, он сможет убедить своих коллег-техножрецов, что всегда был прав. Бор дружелюбен и готов помочь, в особенности другим техножрецам. Но его представления о помощи часто включают "положительные перестройки". В конце концов, плоть демона превосходит людскую, так что когда-нибудь он пересадит себе и их кожу...

## УМЕНИЯ

| | приобретен | +10 | +20 | +30 |
|---|---|---|---|---|
| Бдительность (Вос) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Обаяние (Об) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Уклонение (Лов) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Запретные знания (Варп) (Инт) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |
| Медика (Инт) | ☒ | ☒ | ☒ | ☐ |
| Взлом (Инт) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |
| Скрытность (Лов) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Технопользование (Инт) | ☒ | ☒ | ☒ | ☐ |

## СНАРЯЖЕНИЕ

Вживленные бронепластины, конденсаторные узлы Люминена, лазвинтовка (Лазвинтовка не доступна Бору в начале игры, но он начинает с конденсаторными узлами Люминена и интегрированными армированными пластинами, ведь она встроены в его тело).

## ТАЛАНТЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Конденсаторы Люминена** Бор снаряжен био-конденсаторами, генерирующими и накапливающими биоэнергию как электричество, которое Бор может использовать.

Его лазвинтовка никогда не останется без боеприпасов. Вдобавок, он может разряжать конденсаторы во время сражения, что дает ему рукопашное оружие - узлы конденсатора Люминена.

**Неестественные Характеристики** Бор получает +2 к бонусу Стойкости рождённой варпом плоти, приживленной к его телу.

## ДОСПЕХИ

Вживленные бронепластины

**Очки Брони**: 3

**Специальное**: не могут быть удалены.

## РАНЫ

**Всего:** 14

**Сейчас**_____

**Усталость**_____

## ДВИЖЕНИЕ

**Полудействие**: 3 м

**Полное действие**: 6 м

**Натиск**: 9м **Бег**: 18 м

## ОЧКИ ТЁМНОЙ СЛАВЫ

**Всего:** 3

**Сейчас**_____

## ОРУЖИЕ

**Название** Лазвинтовка

**Класс** Ручное **Урон:** 1d10+4 **Пробиваемость:** 0

**Дистанция** 100 м **СкС:** О/2/– **Обойма:**—

**Специальные правила** Точное **Перезарядка:** —

**Название** Узлы конденсатора Люминена

**Класс** Рукопашное **Урон:** 1d10+2 **Пробиваемость:** 10

**Специальные правила** Не могут быть удалены.

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010.

**Имя персонажа** Бабарот **Имя игрока** _____

**Тип** Космический десантник Хаоса **Архетип** Избранный

История Бабарот – пугающая фигура, огромный берсерк в кроваво-красных доспехах легиона ужасающих Пожирателей Миров. Действительно ли он один из этих древних воинов или нет – до сих пор неизвестно, но никто не набрался смелости спросить напрямую. Бабарот долго служил в военных отрядах, совершающих набеги из Глаза Ужаса. Он всегда следовал приказам командиров, хотя он жаждет лишь резни и верен лишь божеству-покровителю Кхорну, Богу Крови. Бабарот был схвачен объединенными силами Инквизиции. Они надеются, что суровый психический допрос позволит получить ценную информацию, которая окупит гибель целой роты гвардейцев во время захвата.

**Повод для гордости** Преданность **Недостаток** Гибель **Мотив** Насилие

| Навык укопашной (НР) | Навык Стрельбы (НС) | Сила (Сил) | Стойкость (Ст) | Ловкость (Лов) | Интеллект (Инт) | Восприятие (Вос) | Сила Воли (СВ) | Общительность (Об) | Тёмная Слава (ТС) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 43 | 38 | 10 47 | 8 44 | 38 | 29 | 41 | 52 | 31 | 32 |

## ОРУЖИЕ

**Название**: Цепной топор
**Класс**: Рукопашное
**Специальные правила**: Разрывной
**Урон**: 1d10+14
**Пробиваемость:** 2

## УМЕНИЯ

| | приобретен | +10 | +20 | +30 |
|---|---|---|---|---|
| Атлетика (Сил) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |
| Бдительность (Вос) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Уклонение (Лов) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Запугивание (Сил) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |

## СНАРЯЖЕНИЕ

Силовые доспехи Пожирателей Миров, 2 цепных топора (Это снаряжение не доступно Бабароту в начале игры).

## ТАЛАНТЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Неистовство**: Бабарот может потратить Полное Действие, позволяя своей жажде разрушение и смерти побороть его, вводя себя в неистовую ярость. Если он так делает, во время следующего Раунда он получает +10 к НР, Сил, Ст и СВ, но теряет –20 к НС, Инт и Об. Он должен использовать любую возможность атаковать ближайшего противника в рукопашную. Бабарот должен пройти Серьезную (+0) проверку на Силу Воли, чтобы выйти из состояния Неистовства. Он может пробовать сделать это каждый Раунд. В случае неудачи он продолжает атаковать (Бабарот может решить атаковать сперва НИП, но, возможно, ему придется атаковать и союзников!)

**Парное Оружие**: в качестве Полного Действия Бабарот может сделать одну Стандартную Атаку каждым из цепных топоров. Эти атаки имеют модификатор +0 (вместо обычного +10 для Стандартных Атак).

**Неестественные Характеристики** Бабарот получает +4 к бонусам Силы и Стойкости благодаря имплантатам космический десантника.

## ДОСПЕХИ

Силовые доспехи Пожирателей Миров
**Очки Брони**: 8
**Специальное**: повышает Силу на +20

## РАНЫ

**Всего:** 17
**Сейчас**_____
**Усталость**_____

## ДВИЖЕНИЕ

**Полудействие**: 4 м
**Полное действие**: 8 м
**Натиск**: 12 м **Бег**: 24 м

## ОЧКИ ТЁМНОЙ СЛАВЫ

**Всего:** 3
**Сейчас**_____

### Отыгрыш Бабарота

Бабарот – прямолинейный убийца. Он игнорирует всё, даже собственную безопасность, пока чувствует вкус смерти. Он не простак, однако Баброт давным-давно решил оставить лидерство другим, его разум сфокусирован лишь на жестокости. то делает его ценным союзником, так как он готов следовать приказам – до тех пор, пока они не воздерживают его от битвы слишком долго.

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2011.

**Имя персонажа** Кастала Шрамированная **Имя игрока** _____

**Тип** Человек **Архетип** Псайкер

История Кастала выросла в одном из воюющих племен дикого мира Иокантос сектора Каликсида. Ещё в раннем детстве она поняла, что может предчувствовать удар прежде, чем тот настигнет её. Кастала перестала избегать побоев от воинов племени. Заполучив множество шрамов, она оттачивала свои силы до тех пор, пока не смогла уклониться от любого удара. Издевательства воинов сменились благоговением, а после и ужасом, когда она начала вызывать яростные стрелы тьмы, чтобы истребить любого, кто посмеет поднять на неё руку. Кастала выросла из изгоя в воплощение разрушения, оставив кровавый след на Иокантосе прежде, чем её заметила и схватила Инквизиция.

**Повод для гордости** Предвидение **Недостаток** Гнев **Мотив** Власть

| Навык укопашной (НР) | Навык Стрельбы (НС) | Сила (Сил) | Стойкость (Ст) | Ловкость (Лов) | Интеллект (Инт) | Восприятие (Вос) | Сила Воли (СВ) | Общительность (Об) | Тёмная Слава (ТС) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 29 | 32 | 28 | 31 | 33 | 32 | 48 | 50 | 29 | 30 |

## Отыгрыш Касталы Шрамированной

Кастала – тихая женщина, склонная к жестокости и ярости, когда ей угрожают. Её главная черта - исключительная сила воли, которая всегда была направлена на выживание, насколько помнит Кастала. Конечно, ныне она отведала даров варпа, и знает, что истинное выживание можно обрести лишь в его об ятьях. Кастала хочет прожить достаточно долго, чтобы вырасти в силе, до тех пор, пока ничто не сможет угрожать ей. Кастала не колеблется, если надо работать с другими. С другой стороны, если они осмелятся угрожать ей – она сожжёт их дотла.

## УМЕНИ

| | приобретен | +10 | +20 | +30 |
|---|---|---|---|---|
| Бдительность (Вос) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Уклонение (Лов) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Запретные знания (Варп) (Инт) | ☒ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Проницательность (Вос) | ☒ | ☒ | ☒ | ☐ |
| Скрытность (Лов) | ☒ | ☒ | ☐ | ☐ |

## СНАРЯЖЕНИЕ

Флак-жилет, пси-заземляющее устрйоство (когда бросается 1d10 на Психический феномен, устройство снижает результат на 1 до минимума в 1. Это снаряжение не доступно Кастале в начале игры).

## ДОСПЕХИ

Флак-бронежилет
**Очки Брони**: 2

## ДВИЖЕНИЕ

**Полудействие**: 3 м
**Полное Действие**: 6 м
**Натиск**: 9 м
**Бег**: 12 м

## РАНЫ

**Всего:** 10
**Сейчас**_____
**Усталость**_____

## ОЧКИ ТЁМНОЙ СЛАВЫ

**Всего:** 3
**Сейчас**_____

## ТАЛАНТЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Псайкер**: Кастала псайкер, способный повелевать порожденными варпом силами. В Основной Книге Правил Чёрного Крестового Похода, псисилы разобраны более подробно. Тем не менее, упрощенная версия представлена здесь.
Кастала имеет пси-рейтинг 4. Он отражает могущество ее сил и уже включено в профиль псисил. Используя псисилы, Кастала должна потратить определенное время (указано как Действие) и пройти Проверка Фокусировки Силы. Она добавляет +20 к этому тесту (за свой Пси-рейтинг), и в случае успеха псисила срабатывает. Вдобавок, если она выбрасывает дубль, то немедленно теряет контроль и вызывает Психический феномен. Бросьте дополнительный 1d10. При результате 1-5 она теряет полудействие в следующем раунде, а при 6-10 она и все в трёх метрах от неё получают 1d5 ран, игнорирующих броню и бонус Стойкости (в облегченных правилах этот эффект подменяет собой Опасности варпа и Психические феномены). Псисилы могут быть использованы и в рукопашной

## ПСИСИЛЫ

**Название**: Стрела рока **Дистанция**: 80 м **Действие**: Полудействие **Проверка на Фокусировку Силы**: Серьезная (+0) проверка на Силу Воли.
**Подтип**: Атака, Концентрация
Кастала призывает разъедающие стрелы клубящейся тёмной энергии. Если Тест на Фокусировку Силы успешен, она наносит одно попадание, плюс еще одно за каждые две Степени Успеха. Стрелы наносят 1d10+4 урона с 8 Пробиваемость.

**Название**: Вещее уклонение **Дистанция**: На себя **Действие**: Реакция **Проверка Фокусировки Силы**: Сложная (–10) проверка Восприятия
**Подтип**: Концентрация
Кастала уклоняется, предвидя будущее. Если Кастала предпринимает Действие Уклонения, вместо этого она может использовать эту псисилу. Если сила успешна, она избегает атаки так же, как если бы она прошла Тест на Уклонение (включая дополнительные Степени Успеха, сводящие на нет дополнительные пропадания).

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2011.

# Основные правила

Следующие страницы кратко излагают основные правила игры **Чёрный Крестовый Поход**, в особенности те, что пригодятся для предварительного приключения **Разорванные цепи**.

## АНАТОМИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

В **Чёрном Крестовом Походе** каждый игрок контролирует персонажа, также известного как Еретик. Друг от друга их отличают совершенные преступления, боги, которым они верны, дарованные возможности и наличие разнообразных умений. В дополнение к индивидуальным особенностям, характеру и предыстории, каждый Еретик описывается рядом Характеристик, Умений, Черт и Талантов.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики описывают природные физические и интеллектуальные способности Еретика. Существует девять различных Характеристик, колеблющихся по школе от 0 до 100, и чем выше значение, тем лучше.

### Навык Рукопашной (НР)

Навык Рукопашной описывает способности Еретика в рукопашной схватке, используются ли кулаки, ножи или цепные мечи.

### Навыки Стрельбы (НС)

Навык Стрельбы отражает выучку Еретика во владении дистанционным оружием, таким как лазганы и болтганы.

### Навыки Стрельбы (НС)

Сила – это мерило телосложения. Она определяет, как много может переносить персонаж и насколько сильно он бьёт в рукопашном бою.

### Стойкость (Ст)

Стойкость определяет, как легко Еретик может игнорировать повреждения и как стоек он к токсинам, ядовитому окружению и прочим физическим заболеваниям.

### Ловкость (Лов)

Ловкость определяет скорость, рефлексы и умение держать равновесие.

### Интеллект (Инт)

Интеллект описывает сообразительность, благоразумие, образование и общие знания Еретика

### Восприятие (Вос)

Восприятие определяет остроту чувств и определяет, как точно воспринимает окружение Еретик.

### Сила Воли (СВ)

Сила Воли описывает ментальную стойкость, как хорошо он может выстоять против бесчисленных ужасов вселенной, и служит ключевой определяющей психического потенциала.

### Общительность (Об)

Общительность – это способность Еретика взаимодействовать с другими, обманывать, очаровывать, заводить друзей, или руководить.

### Тёмная Слава (ТС)

Тёмная Слава определяет известность персонажа среди соратников и врагов. Оно имеет множество применений, не раскрытых в этом приложении. Однако, вам следует знать, что оно определяет количество Очков Тёмной Славы.

## Бонусы характеристик

Все Характеристики тесно связаны с бонусами. Бонусы Характеристик равны первой цифре из десятизначного значения характеристики.

**Пример**

*Если Ловкость персонажа равна 34, его Бонус Ловкости будет 3. Если его Сила Воли 41, его Бонус Силы Воли - 4.*

Бонусы Характеристик часто используются как модификаторы Поскольку эти бонусы определяются Характеристиками, они могут вырастать и падать в течение игры. Если на Характеристику налагается штраф, он соответственно распространяется и на Бонус Характеристики.

## УМЕНИЯ

Нижеприведенные навыки представляют лишь малый набор того, что будет предоставлено в **Чёрном Крестовом Походе**. У каждого Умения есть определяющая Характеристика, необходимая для использования этого Умения (см. ниже).

### Атлетика

**Основная Характеристика** Сила

Атлетика охватывает все виды интенсивной физической активности, вроде бега, плаванья или скалолазания. Персонаж обращается к Атлетике, когда карабкается по отвесному обрыву или пересекает быстротекущую реку. Обычно Атлетика используется как часть Действия Движения.

### Бдительность

**Основная Характеристика** Восприятие

Бдительность отображает способность персонажа замечать скрытые опасности и подмечать мелкие детали о его физическом окружении. Бдительность не распространяется на какое-то одно чувство, она описывает

их всех. Это умение отличается от Поиска тем, что оно, в большей степени, инстинктивное тесты бросаются пассивно или в ответ на едва заметные перемены. Прохождение Теста на Бдительность, обычно, Свободное Действие.

## Обаяние

**Основная Характеристика** Общительность
Обаяние используется для того, чтобы быть дружелюбным, убеждать или влиять на других в позитивном ключе, или, в крайнем случае, не враждебном. Тест на Обаяние обычно занимает около минуты.

## Обман

**Основная Характеристика** Общительность
Как Обаяние позволяет вам быть дружелюбным и убеждать других, Обман определяет искусство лжи. Это используется как для того, чтобы соврать, так и для того, чтобы скрыть свои мотивы.

## Уклонение

**Основная Характеристика** Ловкость
Навык Уклонения используется как Реакция в бою, чтобы избежать попадания отпрыгнув в сторону или иначе уклониться от удара. Смотрите Описание Боевых Действий на странице 12 для большей информации.

## Запретные знания (Варп)

**Основная Характеристика** Интеллект
Навык Запретных знаний (Варп) представляет знания персонажа о имматериуме, царства, существующего отдельно от реального пространства, известного как варп. Это также включает его знания о некоторых жителях варпа, и как взаимодействовать с этими порожденными варпом созданиями.

## Запугивание

**Основная Характеристика** Сила
Запугивание используется, чтобы устрашать, принуждать, запугивать и измываться над другими. В то время, как Запугивание обычно опирается на Силу, МИ может позволить более тонкое Запугивание, использующее Интеллект или Общительность. Тест на Запугивание занимает Полное Действие.

## Медика

**Основная Характеристика** Интеллект
Навык Медики используется, чтобы обрабатывать и лечить повреждения, закрывая раны и восстанавливая баланс жидкостей тела. Успешный тест на Медику удаляет урон, равный Бонусу Интеллекта персонажа. Провал более, чем на три Степени влечет дополнительную единицу урона. Использование Медики занимает Полное Действие как для лекаря, так и для пациента. Медика так же может быть использована, чтобы определить причину смерти во время осмотра тела.

### Проницательность
**Основная Характеристика** Восприятие
Проницательность позволяет персонажу почувствовать ложь, видеть сквозь обман и толковать неясную информацию.

### Взлом
**Основная Характеристика** Интеллект
Взлом – это навык получать доступ и взламывать системы безопасности, от электронных замков люков в перегородках и зашифрованных систем когитаторов до простого механического замка. В то время, как ловкие руки весьма пригодятся в таких ситуациях, главным требованием обучения Взлому остается гибкий разум.

### Скрытность
**Основная Характеристика** Ловкость
Скрытность – это умение оставаться незамеченным или прятаться от противника. Обычно она используется для засад или проникновения за спинами охраны, но также может быть использовано для помощи другим спрятаться или маскировки об ектов. Обычно использование Скрытности является частью Действия Движения или Реакции, когда противник пытается засечь персонажа.

### Технопользование
**Основная Характеристика** Интеллект
Персонаж с этим навыком может чинить приборы или понимать, почему техноартефакты неправильно работают. Тест на технопользование может занять сколько угодно, от минуты до часа, в зависимости от сложности задачи Дополнительные Степени Успех могут сократить требуемое время.

# Проверки

Проверки – основной способ определить успех или неудачу в Черном Крестовом Походе. Когда Еретик выполняет любую задачу, что может повлечь за собой драматические последствия – задевающие сюжет, здоровье персонажа, деликатные переговоры, безопасность группы и так далее – следует провести проверку.

## Основная Механика
1) Определить Умение или Характеристику для Проверки.
2) Добавить или вычесть все уместные модификаторы к Умению или Характеристике.
3) Сделать процентный бросок (1к100).
4) Если значение броска меньше или равно значению тестируемого Умения или Характеристики, Проверка успешна.
5) Если выпавшее значение больше Умения или Характеристики, Проверка неудачна.

**Таблица 1-1: Сложность Проверки**

| Сложность | Модификатор |
|---|---|
| Легко | +30 |
| Рутина | +20 |
| Обыденно | +10 |
| Серьезно | +0 |
| Трудно | –10 |
| Сложно | –20 |
| Очень Сложно | –30 |

## Степени Успеха и Неудачи
Для большинства тестов достаточно узнать – преуспел персонаж или нет. Однако иногда полезно знать, насколько успешны или неудачны были его действия. то особо важно в боевых ситуациях, вроде стрельбы из оружия, обладающего режимами полуавтоматической или автоматической стрельбы. Подсчет степеней успеха или неудачи в Проверке Характеристики или Умения прост. После процентного броска, сравните его значение с модифицированной характеристикой. Если Проверка пройдена, персонаж набирает одну степень успеха. За каждый полный 10 очков, на который Характеристика превышает значение броска, персонаж получает одну дополнительную степень успеха. Наоборот, если проверка провалена, персонаж набирает одну дополнительную степень неудачи за каждые 10 очков, на который проверка была провалена.

## Проверки Умений
Наиболее распространенный тип проверок, выполняемых Еретиком во время игры – проверка Умения. Каждое умение определяется Характеристикой. Например, умение Уклонение определяется Характеристикой Ловкость. При проведении Проверки Умения, добавьте все подходящие модификаторы к определяющей Умение Характеристике, после чего сделайте процентный бросок. Если результат равен или меньше модифицированной Характеристике, проверка успешна. Если же результат больше модифицированной Характеристики, проверка неудачна.

### Проверки Неизученных Умений
Иногда персонаж может решить использовать умение, которым не обладает, вроде попытки спрятаться без Умения Маскировка или вскарабкаться без Умения Атлетика. В таких случаях он может пройти проверку умения со штрафом -20, тем самым снижая проверяемую Характеристику на 20 очков лишь на эту Проверку.

### Проверка Характеристики
Иногда Еретик может захотеть сделать что-то, не покрываемое умениями. В таких случаях вместо Проверки Умения можно использовать Проверку Характеристики. МИ определяет наиболее подходящую Характеристику для этой проверки, после чего игрок

делает процентный бросок. Если результат равен или меньше значения Характеристики, проверка успешна. Если результат больше Характеристики, проверка неудачна.

### Сложность Проверки

Не все проверки одинаковы. Заставить отощавшего гангеры из подулья отказаться от боя и сделать тоже самое с демонхостом в обоих случаях требует Проверки Умения Запугивание. Но последний пример явно сложнее, чем первый. Но насколько одно сложнее другого Именно здесь в игру вступают роль МИ и сложность проверки.

В некоторых случаях сложность проверки предопределена правилами в других, МИ должен сам определить сложность и проконсультироваться с Таблицей 1-1 Сложность Проверки, чтобы определить подходящий модификатор. Модификатор сложности применяется к определяющей Характеристике, соответствующей проверке.

Заметка В **Черном Крестовом Походе** существует более широкий диапазон сложностей, однако упрощенная версия представлена здесь.

### Складывая Сложности

Могут возникнуть отдельные случаи, когда сразу несколько факторов могут затруднить или облегчить выполнение определенного действия. Если ситуация подразумевает два или более бонуса или штрафа, просто сложите их все вместе и примените к умению или Характеристике.

Максимальный модификатор, применяемый к Проверке Умения или Характеристики -60 или +60.

# Роль Темной Славы

Еретики покрыли себя темной славой. Их ужасные поступки и удивительное мастерство заставило богов заметить их, и их Темная Слава – признание того, что они сильные личности со способностями, историей и опытом за пределами границ обычных мужчин и женщин. Больше чем что-либо, Темная Слава Еретика отделяет Еретика от низших созданий материума.

Все Еретики начинают с Характеристикой Темная Слава, отражающей эту репутацию. У Темное Славы множество применений в Черном Крестовом Походе, больше, чем раскрыто здесь. Тем не менее, одно из применение описано тут – использование Очков Темной Славы

У персонажей игроков есть доступ к определенному числу Очков Темной Славы, равных Бонусу Характеристики Темная Слава. В отличие от подхалимов, поклоняющихся Богу-Трупу, Еретики не нуждаются в его благословлении. Вместо этого, их исключительные способности служат основой их Темной Славе – по сути, они сами куют свою судьбу.

## Использование Очков Темной Славы

Очки Темной Славы позволяет Еретику изменять ситуацию, смягчая плохие результаты или превращая неудачи в удачу. У Еретика ограниченный запас Очков Темной Славы, и когда одно из них тратиться – общий запас снижается на единицу. Потраченные Очки Темной Славы восстанавливаются на начало следующей игровой сессии, или, возможно, в середине игровой сессии при особых обстоятельствах, которые МИ признает подходящими. В Черном Крестовом Походе есть множество путей использования Очков Темной Славы. Однако сокращенный список представлен ниже.

Одно Очко Темной Славы можно потратить на

- Один раз перебросить проваленный тест. Результат переброса окончателен.
- Получить бонус +10 к Проверке. Это должно быть сделано до броска.
- Добавить дополнительную степень успеха к успешной проверке. Это можно сделать после броска.
- Засчитывается как 10 при броске инициативы.
- Немедленно восстановить 1к5 Ран.
- Перестать быть Оглушенным.
- Восстановить все уровни Усталости.

Таблица 1-2: Действия в бою

| Действие | Тип | Краткое описание |
|---|---|---|
| Прицелиться | Полудействие Полное | Бонус +10 за Полудействие или +20 за Полное Действие к следующей рукопашной или дистанционной атаке персонажа. |
| Атака всеми силами | Полное | Сделать рукопашную атаку с +30 к Навыку Рукопашной. Атакующий не может предпринять Реакцию Уклонения (другими словами, не может Уклоняться) до своего следующего Хода. |
| Натиск | Полное | Броситься к противнику и произвести рукопашную атаку с +10 к Навыку Рукопашной. |
| Уход от атаки | Реакция | Проверка Умения Уклонения, чтобы избежать удара. |
| Автомат. очер. | Полу | Провести дистанционную атаку со штрафом -10 к Навыку Стрельбы, 1 поп. за 1 степень усп. |
| Передвижение | ПД Пол | За Полудействие персонаж перемещается на количество метров, равное значению его Передвижения за Полудействие. За Полное Действие персонаж перемещается на количество метров, равное его значению Передвижения за Полное Действие. |
| Перезарядка | Варьируется | Перезарядить дистанционное оружие. |
| Бег | Полное | Персонаж перемещается на дистанцию его Движения Бег, враги получают -20 к Навыку Стрельбы по нему и +20 к Навыку Рукопашной, чтобы ударить его. |
| Полуавтом. очередь | Полу | Провести дистанционную атаку с +0 к Навыку Стрельбы, получив одно попадание за первую степень успеха и еще по одному за каждые две дополнительные степени успеха. |
| Обычная атака | Полу | Сделать одну рукопашную или дистанционную атаку с бонусом +10 к Навыку Рукопашной или Навыку Стрельбы. |
| Умение | Варьируется | Персонаж может использовать Умение |

# Бой

Бой обычно проводится в структурированном времени, разделенном на Раунды, Ходы и Действия. Каждый персонаж, включая НИП (персонажи, управляемые МИ, а не игроками), совершает один Ход каждый Раунд. Порядок, в кортом совершаются ходы, зависит от порядка Инициативы.

## Обзор Боя

Когда начинается новый бой, следуйте следующим шагам, чтобы определить что происходит

### Шаг первый Неожиданность

В начале боя МИ определяет, застали ли кого-то из персонажей врасплох. Это может случиться лишь раз, в начале боя, и во многих боях никто не подвергается правилу Неожиданности. Персонажи, которых застали врасплох, пропускают свой Ход в первом Раунде боя, т.к. были не готовы к нападению противника. Если ни для кого бой не стал Неожиданностью, немедленно переходите ко второму шагу.

### Шаг второй Бросок инициативы

В начале первого Раунда, каждый персонаж делает бросок инициативы. Все персонажи бросают 1к10 и прибавляют к значению кубика Бонус Ловкости (количество десяток в значении Характеристики Ловкость). Результат применяется ко всем последующим Раундам боя.

### Шаг третий Определить порядок инициативы

МИ располагает все значения Инициативы, включая значения у НИП, от высшего к низшему. Это порядок, в котором персонажи совершают Ходы в каждом Раунде боя. В случай ничьей, персонаж с наибольшим Бонусом Ловкости действует первым.

### Шаг четвертый Участники совершают Ходы

Начиная с персонажа в начале Порядка Инициативы, каждый персонаж совершает Ход. Персонаж, в настоящее время совершающий свой Ход, известен как Активный Персонаж. Во время своего Хода Активный Персонаж может совершить одно или больше Действий. Когда все его Действия завершены, наступает очередь следующего по Порядку Инициативы персонажа стать Активным Персонажем и предпринять какие-либо Действия, и так далее.

### Шаг пятый Конец раунда

Когда все персонажи совершили Ход, Раунд окончен. Все длительные эффекты, у которых в описании указано, что они "длятся до конца Раунда", прекращают действовать.

### Шаг шестой Повторить шаги четвертый и пятый, если нужно

Продолжайте играть один Раунд за другим, пока бой не закончится.

## Действия в Бою

Во время каждого обычного Раунда, каждый персонаж получает Ход на действия. В свой Ход персонаж может предпринять одно или несколько действий.

## Типы Действий

Все действия относятся к одному из следующих типов.

### Полные Действия

Полные Действия требуют всего внимания персонажа для завершения. Персонаж может предпринять одно Полное Действие за свой Ход и ни одного Полудействия.

### Полудействия

Полудействие достаточно простое. Оно требует некоторых усилий или концентрации, но не настолько много, чтобы поглотить персонажа на весь Ход. Персонаж может предпринять два разных Полудействий за Ход вместо Полного Действия. Персонаж не может предпринимать одно и тоже Полудействие дважды за один Ход.

### Реакции

Реакция – особое Действие, предпринимаемое в ответ на некоторое событие, вроде атаки. Персонаж получает одну реакцию каждый раунд. В отличие от прочих типов действий, обычно персонаж предпринимает Реакцию не в свой Ход.

### Свободные Действия

Свободные Действия занимают момент и не требуют значимых усилий от персонажа. Свободные Действия можно предпринять в дополнение к любым другим Действиям в Ход персонажа, и не существует определенного ограничения на их количество. МИ следует прислушиваться к здравому смыслу, чтобы устанавливать разумное ограничение на то, что может быть сделано за несколько секунд.

## Подвиды Действий

В дополнение к типу, каждое Действие может быть так же поделено на один или несколько подтипов. Подтипы Действия сами по себе ничего не означают, однако их используют, чтобы определить, что может и чего не может сделать персонаж в тех или иных условиях. Например, Неподвижный персонаж не способен выполнять любые Действия подтипа "Движение".

## Использование Действий

Во время своего Хода, персонаж может выполнить одно Полное или Два различных Полудействия. Например, персонаж может выполнить Решительную атаку (Полное Действие) или Прицелиться и выполнить Обычную Атаку (два Полудействия).

Персонаж не может выполнять два Действия подтипа "Атака" за один Ход. Кроме того, персонаж не может совершать Дистанционную атаку, если он вовлечет в рукопашную схватку с противником. то не касается оружия класса Пистолеты. Персонаж может использовать пистолеты в рукопашной с противником без бонуса В упор.

Точно также, персонаж не может предпринимать Рукопашные атак против тех, кто не находится в рукопашной схватке с ним. Персонаж вовлечен в рукопашную схватку с противником, если они находятся на расстояние удара, обычно это метр или меньше.

## Больше Действий

Представленные в этом буклете действия являются только несколькими примерами из того, что будет доступно в "**Черном Крестовом Походе**".

# Описание действий в бою

Эти Действия предоставляют персонажам различные возможности в бою. Некоторые действия позволяют им атаковать врагов, в то время как другие – передвигаться по полю боя, перезаряжать оружие и выполнять множество других задач. Каждое Действие имеет Тип, Подтип и Описание.

### Прицеливание

**Тип** Полудействие или Полное Действие.
**Подтип** Концентрация.
Персонаж тратит больше времени, чтобы подготовить более точную атаку. Прицеливание как Полудействие дает бонус +10 к следующей Проверке Навыка Рукопашной или Навыка Стрельбы, сделанной в качестве атаки. Прицеливание как Полное Действие повышает бонус до +20. Атака должна быть произведена сразу же после Прицеливания, иначе все преимущества Прицеливания теряют силу.

### Решительная атака

**Тип** Полное Действие.
**Подтип** Атака, укопашное..
Персонаж совершает яростную рукопашную атаку за счет собственной безопасности. Он получает бонус +30 к следующей Проверке Навыка Рукопашной, но не может использовать Уход от атаки до начала следующего Хода.

## Натиск

**Тип** Полное Действие.
**Подтип** Атака, укопашное, Движение.

Персонаж бросается к цели и наносит один удар в рукопашную. Цель должна находиться как минимум в четырех метрах от него, но все еще в зоне досягаемости Передвижения Натиск атакующего, дистанции, равной его Бонусу Ловкости, умноженному на три. Последние 4 метра Рывка должны быть прямой линией, чтобы персонаж мог набрать скорость и нацелиться на врага. Атакующий получает бонус +10 к Проверке Навыка Рукопашной, сделанной в конце Натиска.

## Уход от атаки

**Тип** Реакция.
**Подтип** Движение.

Уклонение - это Реакция, действие, предпринимаемое персонажем не в его Ход. После того, как по нему попали, но прежде, чем будет брошен кубик на Урон, персонаж можете попытаться избежать атаки, пройдя Проверку Умения Уклонение с модификатором +0. Персонаж должен быть предупрежден об атаке, чтобы проходить Проверку. Если Проверка пройдена, персонаж в последний момент отскакиваете в сторону, и атака считается неудачной (и потому не совершается бросок на Урон). Если Проверка провалена, то удар достигает своей цели и урон бросается как обычно. Уход от удара можно использовать как против рукопашных, так и дистанционных атак, но помните, что персонаж обычно может использовать лишь одну Реакцию в Раунд.

## Уход от автоматического огня и атак по площади

Некоторых атак, вроде сделанных гранатами, огнеметами, полуавтоматических или автоматических очередей, особенно тяжело избежать. При уходе от атаки по площади (вроде огнемета), успешная Проверка перемещает персонажа за границу зоны поражения, если только она не дальше Бонуса Ловкости персонажа в метрах. Если для Ухода от атаки персонажу необходимо передвинуться на большее количество метров, то Проверка Ухода от атаки автоматически проваливается. При Уходе от полуавтоматического или автоматического огня каждая степень успеха в Проверке Ухода от атаки нивелирует результат одного попадания.

## Автоматическая очередь

**Тип** Полудействие.
**Подтип** Атака, Дистанционное.

Персонаж обрушивает на врагов поток автоматического огня. Атакующий должен использовать дистанционное оружие, способное к ведению автоматического огня. Атакующий проходит Проверку Навыка Стрельбы со штрафом -10. Если она успешна, каждая Степень Успеха считается за попадание (другими словами, одно попадание за пройденную Проверку и по одному попаданию за каждую дополнительную Степень Успеха). Если персонаж хочет, он может пройти количество метров, равное его Бонусу Ловкости в качестве части действия. Если так, то модификатор Проверки изменится на -10. Количество дополнительных попаданий не может превышать Скорострельность оружия в автоматическом режиме.

## Передвижение

**Тип** Полудействие или Полное Действие.
**Подтип** Движение.

Персонаж может потратить Полудействие, чтобы передвинуться на количество метров, равное его Бонусу Ловкости. За Полное Действие он может пройти в два раза больше этого расстояния.

## Перезарядка

**Тип** Полудействие, Полное или Длительное Действие (в зависимости от оружия).
**Подтип** Другое.

Это действие позволяет персонажу перезарядить дистанционное оружие. Длительность Перезарядки (Полудействие, Полное Действие и т.д.) указана в описании оружия.

## Бег

**Тип** Полное Действие.
**Подтип** Движение.

Персонаж бежит со всех ног, проходя дистанцию своего утроенного движения. До следующего Хода персонажа все дистанционные атаки по нему получают пенальти -20 к Проверкам навыка Стрельбы, но все рукопашные атаки получают бонус +20 к Проверкам Навыка Рукопашной.

## Полуавтоматическая очередь

**Тип** Полудействие.
**Подтип** Атака, Дистанционное.

Холодной четкостью активный персонаж выпускает полуавтоматическую очередь во врагов. Атакующие должен использовать дистанционное оружие, способное вести полуавтоматическую стрельбу, чтобы предпринять это действие.

Атакующий совершает Проверку Навыка Стрельбы с бонусом +0. Если она успешна (есть одна Степень Успеха), попадание считается как обычно плюс одно попадание за каждые две дополнительные Степени Успеха, вплоть до Скорострельности оружия.

### Обычная атака

**Тип** Полудействие.
**Подтип** Атака.

Персонаж совершает или одну рукопашную атаку, пройдя Проверку Навыка Рукопашной, или одну дистанционную атаку, выполнив Проверку Навыка Стрельбы, с бонусом +10.

### Использование Умения

**Тип** Полудействие, Полное или Длительное Действие (в зависимости от обстоятельств).
**Подтип** Другое.

Персонаж использует Умение, что обычно влечет за собой совершение Проверки Умения.

### Остальные Действия

В полной игре "**Чёрный Крестовый Поход**" куда больше вариантов действий в бою. Кроме того, МИ может позволить игрокам предпринимать специальные действия, не попадающие ни под одно из правил. Такие импровизированные действия скорее всего повлекут за собой какого-то рода Проверку Умения или Характеристики.

## Атака

Самое распространенное Действие в бою – это Атака, персонажи сражаются, в конце концов. Независимо от того, чем они вооружены, дистанционным или рукопашным оружием, процесс атаки протекает одинаково. Прежде, чем атака сделана, МИ следует убедиться, что она вообще возможна, проверив базовые требования к ней. Для рукопашной атаки атакующий должен быть вовлечен в ближний бой с целью. Дистанционные атаки не могут быть сделаны, если атакующий занят в рукопашной, если только он не стреляет из пистолета. В этом случае, ему следует остерегаться своей цели. Пройдите следующие шаги, чтобы выполнить атаку в бою.

- Шаг первый Применить модификаторы к Характеристике атакующего.
- Шаг второй Атакующий проходит Проверку.
- Шаг третий Атакующий определяет урон.
- Шаг четвертый Цель получает урон.

### Шаг первый Применить модификаторы к Характеристике атакующего.

Рукопашная атака требует прохождения Проверки Навыка Рукопашной, дистанционная атака – прохождения Проверки Навыка Стрельбы. Примените любые модификаторы к ним (смотри Обстоятельства боя внизу).

### Шаг второй Атакующий проходит Проверку.

После того, как модификаторы к Характеристики были определены, атакующий проходит Проверку Навыка Рукопашной, если предпринимает рукопашную атаку, или Проверку Навыка Стрельбы, если совершает дистанционную атаку. Они обе проходятся, как и любая другая Проверка. Если результат броска равен или меньше значению модифицированной Характеристики, атака достигла цели (но сначала смотри Уход от атаки).

### Шаг третий Атакующий определяет урон.

Каждое оружие имеет свое значение урона, обычно выраженное броском кубика, плюс или минус некое число. Бросьте предназначенный кубик и прибавьте все указанные модификаторы. В конце, если атака совершена рукопашным оружием, прибавьте Бонус Силы. Получившийся результат – конечный Урон.

### Шаг четвертый Цель получает урон.

Из общего урона цель вычитает свой Бонус Стойкости и Очки Брони, защищающей его. Если это снижает Урон до нуля или меньше, цель не обратила внимания на атаку. Весь оставшийся Урон записывается в окошко Урона цели.

## Ранения

В результате боя, персонажи получают Урон. Участники сражения могут вынести урон, равный количеству своих ран. Когда Урон становится равен им, персонаж убит.

### Критический Урон

Правила ранений в этой книжке упрощены для экономии места. В "**Чёрном Крестовом Походе**" будут включен полный комплект красочных эффектов от критических ранений, включая постоянные раны вроде потери конечностей.

## Обстоятельства боя

Шанс попадания во время боя может быть изменен так же, как и Проверки Умений. Эти обстоятельства боя могут быть использованы для отражения влияние местности, погоды, тактических ситуаций и многих других факторов. Персонажам следует извлекать как можно больше преимуществ из обстоятельств. Грамотный план, подходящая экипировка или умелое применение тактики нередко может означать разницу между жизнью и смертью Еретика. Следующие обстоятельства чаще всего встречаются во время боя. Последнее слово о влиянии каждого из них на Сложность остается за МИ.

### Темнота

Проверки Навыка Стрельбы, сделанные в темноте, получают штраф -30, а Проверки Навыка Рукопашной штрафуются в -20.

### Труднопроходимая и непроходимая местность

Проверки Навыка Рукопашной и Ухода от атаки в окружении труднопроходимой местности поулчают штраф -10. Проверки, проходимые в непроходимой местности вроде глубокого снега или при нулевой гравитации получают штраф -30.

### Численное превосходство

Проверка Навыка Рукопашной для попадания по цели в рукопашном бою, уже атакованной одним или более союзником получают бонус +10.

### Беспомощные цели

Проверки Навыка укопашной, проходимые для попадания по спящим, потерявшим сознание или по иной причине беспомощным целям автоматически успешны. Когда бросается Урон для таких целей, бросьте его дважды и сложите результаты.

## Качества Оружия

Определенное оружие имеет особые возможности, называемые Качествами. Хотя в "**Чёрном Крестовом Походе**" описано множество качеств, в "Порванных цепях" хватит лишь некоторых:

**Точное**

Некоторое оружие изготовлено с особой тщательностью и превосходно ложится в умелые руки. Оно дает дополнительный бонус +10 к Навыку Стрельбы, когда используется Действие Прицеливание, в дополнение к бонусу, предоставляемому Прицеливанием. Вдобавок к этому, Прицельно стреляя одиночными выстрелами из одного Точного Ручного оружия, атака получает дополнительный 1к10 Урона за каждые две Степени Успеха, до максимума 2к10.

**Взрыв (X)**

Ракеты, гранаты и некоторое другое оружие вызывают взрыв при попадании. При поражении из Взрывного оружия, все, находящиеся в радиусе взрыва в метрах (указанном в скобках) также считаются пораженными. Бросьте Урон один раз и примените выпавшее значение к каждой цели в радиусе поражения.

**Разрывное**

Разрывное оружие – жестокое устройство, как правило, состоящее из множества быстро движущихся зазубренных зубцов, вгрызающихся в плоть и кость, или же просто взрывающее огромные раны в теле. С таким оружием бросается одна дополнительная кость на Урон и отбрасываете наименьшее значение.

### В упор

Проверки Навыка Стрельбы по целям, находящимся в трех метрах и ближе, получают бонус +30. Запомните, что этот бонус не считается, когда стрельба ведется по цели, сошедшейся в рукопашную с персонажем.

### Стрельба в рукопашный бой

Проверки Навыка Стрельбы по цели, вовлеченной в рукопашный бой с другим оппонентом, получают штраф -20.

### Цели, не ожидающие атаки

Проверки Навыка Рукопашной или Навыка Стрельбы по целям, не ожидающим атаки (в т.ч. подвергшимся правилу Неожиданности), получают бонус +30 к попаданию.

### Помощник МИ

В дополнение к информации, представленной в основном тексте, вы встретите многочисленные врезки "Помощник МИ". Они снабдят МИ полезной информацией, советами и общими наставлениями относительно взаимодействия с частями правил, действиями игроков и проработкой сюжета. Помощник МИ поможет понять план приключения, объяснит замысел за пределами событий или НИП и какая роль или место им отведено.

## НАЧИНАЯ

Чтобы начать приключение, вам понадобится один игрок, готовый взять на себя роль Мастера Игры (МИ), 2-игрока, отыгрывающих Еретиков и, в идеале, хотя бы по два десятигранных кубика (1к10) на человека. Вся необходимая информация может быть найдена на страницах этой книжки, включая версию основных правил для быстрого старта, предысторию сеттинга приключения, детальную информацию о нём самом и заранее созданных персонажей. Часть истории вселенной Warhammer 40000, где происходит действие Чёрного Крестового Похода, можно найти в начале книжки, но само приключение было разработано как самодостаточное и не требующее предварительных знаний.

Перед началом приключения, МИ должен убедиться, что тщательно прочел его.

# Разорванные Цепи

*"Ересь. Такое простое слово для столь сложной идеи. И потому, как и множество названий, данных последователями Бога-Трупа, совершенно бессмысленное".*

Карнак Зул

Разорванные Цепи – вводное приключение, предназначенное для ознакомления игроков с **Чёрным Крестовым Походом.** В нём игроки возьмут на себя роль Еретиков, изгоев Империума Человека, посвятивших свои жизни и судьбы пути восстания, личной славы и поклонения Тёмным Богам. Их существование переполнено опасностями, ведь им приходится бороться и с постоянными преследованиями со стороны Империума, и с непостоянной природой самих Губительных Сил. Тем не менее, тех, кто выживает, ждут великие награды. Вечная слава – одна из них, как и шанс на апофеоз – возвышение до демоничества. Те, кто смогут восторжествовать над Империумом и соперничающими последователями Губительных Сил, даже могут захватить достаточно силы, чтобы возглавить свой собственный Чёрный Крестовый Поход против Империума Человека.

Это приключение может стать основой будущих игр **Чёрного Крестового Похода** и дальнейших приключений Еретиков в хаосе и резне **41** тысячелетия.

## ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИ

Разорванные Цепи начинаются на имперской тюремной барже, известной как *"Цепи Правосудия "*. Судно Императорской Инквизиции, "Цепи" занимается перевозкой еретиков и ренегатов через сектор в пыточные Инквизиции, где они будут тщательно и жестоко допрошены перед казнью.

Это должно было стать судьбой и персонажей игроков. Они – опасные еретики, схваченные Инквизицией, но слишком ценные, чтобы казнить их на месте. На время заключения на борту "Цепей", их поместили в стазис-гробы, чтобы удерживать в заточении, пока Инквизиция не посчитает целесообразным освободить из и начать пытки.

К счастью для персонажей, у богов на них иные планы. Пробудившись после нескольких столетий в стазисе (когда питание их стазис-гробов наконец-то истощилось), персонажи обнаруживают, что "Цепи" потерялись в варпе и дрейфуют далеко от курса. Пока они спали, корабль охватил хаос и он превратился в руины, его экипаж одичал, а системы вышли из строя. К этим бедам добавились и другие опасные личности и твари, сбежавшие благодаря поломкам в стазисных системах, включая нескольких членов Инквизиции, желающих занять и возвратить корабль.  то мешает персонажам сбежать от когтей Империума, пока они рядом.

Одну вещь МИ должен усвоить после прочтения здесь есть несколько второстепенных приключений или задач, в которых игроки могут принять участие, только если хотят. Это может сделать приключение длиннее, так что оно может занять две сессии или больше.

Чтобы провести это приключение за одну сессию, МИ следует придерживаться следующего плана. В связи с этим, ему следует ограничить количество боев, в которые вовлечены игроки.

- Еретики (персонажи игроков) просыпаются, изучают ситуацию, наведя справки у когитатора, и достают своё снаряжение из Лабораториума. Если они сделают это, последует короткий бой с дикими людьми, быстро разбегающимися после смерти одного или двух.
- Еретики обнаруживают местонахождение командного ключа в Башне Смотрителя (обойдя трюм стороной). В этом время они могут наткнуться на одичавших людей, но любая демонстрация силыв заставит их спешно убегать
- Еретики встречают королеву Скарну, пославшую нескольких своих Гниющих Охотников, она предложит помощь своих слуг или же просто не будет держаться на пути у Еретиков.
- Еретики встретят демонхоста Карнака Зула и должны будут решить, как с ним поступить.
- В конце Еретики начнут штурм Мостика, кульминационную битву с дознавателем Крэйном и его аколитами. Победитель получит контроль над кораблем.

## ИСТОРИЯ К НАСТОЩЕМУ ВРЕМЕНИ...

"Цепи Правосудия" родились в качестве эсминца ренегатов, сражающегося против вторгнувшегося Крестового Похода Анжуйского – имперского вторжения ради покорения того, что вскоре станет сектором Каликсида. В 487.M39 они были захвачены Империумом, что достаточно иронично, учитывая последующую судьбу корабля. Расцененный как слишком маленький и слабо вооруженный для немедленного использования в Крестовом Походе, его отдали Инквизиции для помощи в выкорчевывании ереси только что зародившегося сектора Каликсида. "Цепи Правосудия" были отремонтированы и переоборудованны в тюремную баржу, предназначенную для конвоирования еретиков на Сцинтиллу с целью специализированного дознания или длительного заключения.

"Цепи Правосудия" выстроены на остове древнего эсминца класса "Иконоборец", сильно модифицированном и измененном в течение лет. Около полутора километров в длину и километра в ширину, это судно с экипажем в несколько тысяч. Большая часть пространства, некогда занятого вооружением, боевой техникой или приспособленного для перевозки штурмовых войск ныне занято тюремными камерами. Единовременно "Цепи" могут перевозить до 10000 заключенных, и судно оборудовано специальными одиночными стазис-комнатами для худших из них. Оно также оснащено большими допросными и медицинскими залами, где Инквизиторы могут начинать дознание пленных, как только те попадут на борт. С таким количеством места, отведенного под камеры, мало осталось для обширного контингента охраны. Потому на судне безопасность была повышена с помощью комплекса систем ворот и запоров между всеми уровнями, а также "запретных" коридоров, патрулируемых стаями сервиторов-убийц, обеспечивающих, что если заключенный и сбежит каким-либо образом из камеры, то не уйдет далеко.

В последнем путешествии "Цепей" судном командовал пользующийся дурной славой инквизитор Ренсор. Жестокий и опасный человек, именно он поймал персонажей игроков и посадил их в камеры на борту "Цепей Правосудия". Со своей одарённой правой рукой, дознавателем Крэйном, он правил кораблем железной рукой.

У Ренсора была тёмная тайна - он был радикальным инквизитором, использовавшим разрушительные силы варпа для борьбы с силами, что он поклялся уничтожить. Его величайшим оружием был демонхост по имени Карнак Зул, демон, заточенный в тело человек так, чтобы он мог оставаться вне варпа и под контролем Ренсора.

Тем не менее, Зул ненавидел свое заточение и лишь ждал шанса, чтобы сбежать. Во время последнего путешествия "Цепей", он подтолкнуло слабовольного члена экипажа ослабить узы, заставлявшие подчиняться командам енсора. Все еще запертый в человеческом теле, демонхост был свободен буйствовать на корабле. В оргии разрушения он убил множество стражников основных тюремных камер и выпустил толпы заключенных, содержащихся внутри, начав масштабное восстание. Он также зарезал Навигатора, пилота судна в варпе.

Зул атаковал оружейную во главе вопящей толпы заключенных. Во время боя он столкнулся с инквизитором Ренсором и смертельно ранил бывшего хозяина. Но Ренсор перед смертью активировал набор сковывающих заклинаний, что он вырезал палубе оружейной, заточив демонхоста в этом месте. После Крэйн смог запечатать двери оружейной, поймав Карнака в ловушку.

Крэйн и оставшиеся аколиты (его Альфа Аколиты или более доверенные слуги) спустились вниз корабля и закрылись на мостике. С одной стороны, они обезопасились от заключенных. С другой, если корабль выпадет из варпа, могут пройти годы, прежде чем другое имперское судно ответит на их тревожное астропатическое сообщение. Без Навигатора, они могут выйти из варпа где угодно, и в этот момент заключенные могут сбежать.

Тем временем Крэйн и его аколиты вошли в свои стазис-комнаты, планируя оставаться там, пока резервные

генераторы больше не смогут поддерживать их. К тому времени, как они надеялись, заключенные уже умрут, и они смогут вновь занять корабль во имя Бога-Императора.

Зул оставался пойман в оружейной. Десятилетия ушли на то, чтобы узнать коды, открывающие запоры оружейной. К этому времени заключенные уже превратились в диких каннибалов. Он смог их найти в когитаторных системах корабля, но они претерпели значительные изменения. В конце концов, он был вынужден ждать, в надежде, что на борту судна что-нибудь изменится.

Когда просыпаются персонажи, "Цепи" дрейфуют брошенными уже столетия. Порядок на них и их величие стали далеким воспоминанием. В то время, как многие из их мер безопасности до сих пор на месте, большая часть экипажа давно умерла, и незащищенное судно разваливается на части под давлением варпа и пустоты. Но даже обветшалое и разрушающееся, оно остается огромным судном с километрами коридоров, комнат и палуб, переполненных обломками Инквизиции и расколотыми остатками её узников живыми, мёртвыми и пойманными между. Часть команды вернулась к первобытному существованию, превратившись в племена каннибалов, ведомых "гниющей королевой".

Чтобы сбежать с "Цепей" и получить свободу, персонажи должны пересечь их палубы, выкарабкавшись из глубин корабля к мостику и управляющим секциям, где они смогут найти путь к спасению или увести древнюю тюремную баржу к безопасной бухте. Хотя "Цепи" и имеют на самом деле дюжины палуб, все они могут быть разделены на три зоны Нижние Палубы, Верхние Палубы и Мостик, все со своими собственными местами и опасностями, с которыми могут встретиться персонажи во время побега.

## Помощник МИ Космодесант Хаоса и Люди

Один из уникальных аспектов Черного Крестового Похода заключается в том, что игрокам позволено выбирать из двух совершенно разных типов персонаже Космического десанта Хаоса и "смертных" людей. МИ должен помнить, что Космодесантники Хаоса существенно крепче и опасней в бою, в то время как люди чаще более находчивы в социальных взаимодействиях или задачах.

По этой причине противники, описанные в конце книги, имеют определенные способности, специально разработанные, чтобы удостовериться, что Космодесантники Хаоса найдут бои не менее сложными, нежели их человеческие союзники. Крмое того, в определенных событиях отдается предпочтение тому или иному типу Еретика, и они могут быть изменены, если группа персонажей не включает ни одного человека или Космодесантника Хаоса.

## Нижние палубы

Самая спокойная и удаленная часть корабля, на этих палубах Инквизиция построила тюремные камеры и пыточные комнаты и поселила здесь свой жестокий и опасный груз. Отгороженные от других частей корабля метрами переборок, охраняемыми коридорами, запечатанные взрывозащитными дверями, нижние палубы были специально сконструированы, чтобы оставаться изолированными от остального корабля, если находящиеся внутри попытаются сбежать, восстать или начнут демоническое вторжение. За столетия невнимания и запустения тюремщиков, нижние палубы стали охотничьими угодьями для потомства прежних обитателей. Здесь они выслеживают друг друга в бесконечной войне за выживание и продолжение их кошмарного существования.

## Медика-палуба

Расположена сразу над основными тюремными камерами, и ближайшая к верхним палубам, Медика-палуба (или допросные комнаты), где Инквизиция медленно и болезненно извлекает секреты и признания из пленников. Именно здесь просыпаются персонажи, погруженные в стазис-крипты вместе с множеством других заключенных, сохраняемых в живых и запертых между пытками. Как и большая часть нижних палуб, Медицинская Палуба – темное и заброшенное месиво, комнаты и коридоры завалены обломками, а стены покрыты грязью. Изначально эта палуба состояла из десятка или где-то так смежных допросных, окруженных спиралью тюремных камер и складов с доступом отовсюду. Ныне, когда палубы разрушены и из еденные ржавчиной люки заперты, лишь несколько чистых путей от одного конца палубы к другому сохранились.

Ключевые локации Медицинской Палубы включают:

**Охотничьи Угодья**: витые коридоры палубы стали домом для несметного числа вредителей, процветающих в старом, высушенном мясе, оставшемся тут после работы Инквизиции. В основном они состоят из живучих вакуумных крыс и пыльных пауков. Они предпочитают питаться неудачливыми дикарями, изгнанными королевой или же слишком слабыми, чтобы стать членами Гниющих. Пойманные Вратами Санктум, они выскребают себе скудное существование

**Врата Санктум**: расположенный на корме допросных комнат, это главный вход на Верхние Палубы и доступ к другим частям корабля. Сконструировав нижние палубы так, чтобы был лишь один путь туда и обратно, Инквизиция гарантировала, что единственный выход будет хорошо защищен. Даже после веков упадка, охранный пост у Врат Санктум остается смертоносным для тех, кому не разрешено пройти сквозь благословенные врата. Хотя штурмовики и пропали, сервиторы-убийцы и караульные пушки бесшумно выслеживают тех, кто жаждет сбежать.

За последние 200 лет Гниющая Королева обнаружила, что одиночка может пройти сквозь врата в тюремный блок. Но любые попытки пройти назад, к Верхним Палубам, оканчиваются гибелью. Так это стало излюбленным способом изгнания у Гниющих, и сомнительным убежищем для их врагов.

## Тюремный трюм

В отличие от Медика-палубы, описанной выше, тюремный трюм, по большей части, представляет собою открытое пространство. Множество одноместных камер свисают почти по всей длине и ширине судна, пересеченные подвесными мостками и огороженными укрытиями. Так тюремщики могли наблюдать за всеми камерами одновременно и бдительно следить за их обитателями, заточенными в подвешенные клети. За более чем 200 лет тюремный трюм, в основном, остался нетронут, хотя бессчетные клетки и мостки рухнули вниз, затрудняя проход из одного конца в другой. Размер клеток и повреждения системы жизнеобеспечения корабля также привели за прошедшее время к этому эффекту, и теперь свирепые ветра дуют по всей длине трюма, когда нагнетатели воздуха активируются в случайном порядке.

Ключевые локации тюремного трюма:

**Башня Надзирателя**: словно нож в сердце тюремного трюма башня надзирателя длинным шипом возвышается на сотни метров от подножья до вершины. Отсюда, из окруженной сетью подвесных мостков и переходными лестницами башни, тюремщики Инквизиции наблюдают за пленниками и управляют сотнями ворот и мостов, обеспечивающих проход через трюм. Ныне она стала гробницей. Во время первого восстания стража на посту запечатали двери в переборках. Тут они и оставались до смерти, в безопасности от атак, но без пищи и воды.

**Стоки камер**: пол тюремного трюма был на пятую часть мерзкой массой во время власти Инквизиции. Отходы тысяч пленников непрерывно изливались свыше (обычно, сначала процеживаясь сквозь клетки тех, кому не повезло оказаться ближе к середине). Эти отходы после сочились в огромные чаны, прежде чем их откачают в днище на рециркуляцию. Ныне стоки камер все еще опасное место, где падальщики охотятся за потерянными инструментами и едой в океане высохших отходов.

**Мостик Цепей**: самое важное место в тюремном трюме – мостик цепей, просторная подвижная стальная площадка, десятки метров в ширину и несколько сотен в длину. С помощью системы блоков и гидравлики мостик можно опустить, поднять и повернуть, чтобы с его помощью достигнуть любого уровня тюремного трюма. Вопреки сильной коррозии и повреждениям, использование мостика остается безопаснейшим и быстрейшим способом пресечь трюм.

## Днище

В самом низу судна расположены днища, кишащие жизнью кишки "Цепей". Столь же важное, как и мостик, днище содержит рециркуляторы и реклейматоры, мириады шипящих и громыхающих, поддерживающих жизнь на судне. Отходы с вышерасположенных палуб откачиваются в днище на переработку вместо того, чтобы выбрасывать в пустоту. Со времени, когда судно исчезло в варпе, мало что изменилось и механизмы днища продолжают работать, хотя их производительность и

### Помощник МИ Чертя карту Цепей

"Цепи Правосудия" – огромный корабль, тысячи метров в длину и многие сотни в ширину. У него множество палуб от нижней точки трюма до мостика и лабиринты коридоров, комнат и залов. Все они стали лишь запутанней за 200 лет запущенности и повреждений, не говоря уж о разрушениях верхних палуб. По этой причине МИ не нужно особо беспокоиться о точной планировке корабля пока игроки знают, на какой палубе находятся, МИ может свободно добавлять коридоры и комнаты по необходимости. Когда персонажи движутся по палубам, МИ может передать ощущение хаоса игрокам, открывая рычагами двери, перебираясь через щели в полу, стенах или потолке, или то и дело поворачивая назад в рухнувших коридорах.

упала. Днище также стало домом для обитателей тюремного трюма, тем, кто или слишком, чтобы присоединиться к королеве или не смогли пройти сквозь врата Санктум. Эти сгорбленные, хилые существа, живущие в постоянном страхе, ежедневное задыхаясь разряженным и вонючим воздухом днища.

Ключевые локации днища:

**Сад тел**: в прошлом, в днище Инквизиция отправляла тела мертвых заключенных. Трупы разделывали и разрезали на составные части. Хотя машины и умолкли годы назад, они все еще работоспособны и стали убежищем для темнейших тварей, пировавших на бойне, здесь располагавшейся когда-то.

**Смертоносное гнездо** : пока Цепи дрейфовали незащищенными сквозь варп, бессчетные твари имматериума проникли в его корпус. Хотя большинство насладилось резней или распространением хаоса, прежде чем уйти, некоторые остались. Смертоносное гнездо – владения подобных существ, тайно питающихся страданиями и разладом еще живых обитателей корабля, становясь все толще и могущественней.

## Верхние палубы

Над основными уровнями тюремного трюма, верхние палубы когда-то были домом для экипажа судна, его орудийных систем и складов оружия и брони. Некогда кипящие от бурной деятельности по приказам офицеров и капитана, эти палубы когда-то содержались в чистоте и порядке, как и пристало кораблю Инквизиции. Ныне верхние палубы – сплошной кошмар из искаженного металла и глубокого вакуума, результат катастрофических повреждений судна, полученных после пропажи судна в варпе. Хотя проход через верхние палубы к мостику все еще существует, он опасен в лучшем случае, и даже обитатели Цепей не суются в строго запретные участки этих палуб, где воздух и температура едва поддерживаются работающими на последнем дыхании системами жизнеобеспечения.

### Жилые кварталы

Экипаж и низкоранговые аколиты Инквизиции жили в этом месте недалеко от серца корабля. Состоящая из чреды бараков, комнаты, складов и тренировочных залов, эта секция верхних палуб была местом прием пищи, сна и молитв Богу-Императору между миссиями и заданиями. По большей части не задетая разрушениями, разгулявшимися по остальной части верхних палуб, жилые кварталы остались, в основном, неповрежденными и превратились в убежище Гниющих и их королевы. Отсюда она влачат свое подобие существования, охотятся на нижних палубах и угнетают друг друга, не отказывая себе в кровавых развлечениях и поклоняясь Тёмным Богам.

Ключевые локации жилых кварталов:

**Трон Осколков и Лома**: тронный зал Гниющей Королевы просторен и хорошо охраняем объединенными в группы Гниющими Охотниками. Отсюда Гниющая Королева контролирует большую часть верхних палуб и посылает группы охотников на нижние палубы за едой и пленниками. Самые лакомые кусочки добычи, украденные ее слугами, нередко добавляются к трону, неустойчивому монументу расколотых клинков, поврежденных кусков брони и сломанных механизмов.

**Бойцовские ямы**: королева Скарна нередко заставляет сражаться своих слуг ради развлечения, как против друг друга, так и против пленников или созданий, захваченных на нижних палубах. асположенные в старых тренировочных залах, бойцовские ямы сделаны из старого оборудования, используемого Инквизицией для проверки аколитов, вроде сторожевых сервиторов или ворот клинков. Изношенные и едва работающие, это оборудование может оказаться не менее смертоносным, чем те, кто дерутся в ямах.

**Глотка**: тоннели передачи когда-то связывали верхние палубы с рециркуляторами днища, и отходы с верхних палуб незаметно откачивались вниз между отсеками. После разрушения большей части верхних палуб и отказа большей части систем жизнеобеспечения , некоторые из этих тоннелей были выломаны и периодически включаясь, засасывая внутрь всех, кто окажется рядом. Королева Скарна использует самый крупный из них, известный как Глотка, чтобы избавить от неугодных предметов или людей.

### Орудийная палуба

Несмотря на то, что Цепи легко вооружены для судна его размеров, он все еще несет две батареи макропушек по длине всего корпуса, массивные пушки, с легкостью способные превратить наземные цели в пыль продолжительной бомбардировкой. Из-за того, что до нее сложно добраться и наводнивших ее сервиторов-убийц, Гниющие избегают орудийной палубы. Те, кто смогут найти путь сюда и победить или избежать сервиторов, обнаружат множество трофеев, некоторые из которых остались нетронуты с тех пор, как судно было брошено на произвол судьбы.

Ключевые локации орудийной палубы

**Подъемник снарядов**: единственный способ попасть на орудийную палубу – залезть по старым под емникам снарядов со склада боеприпасов (полного снарядами макропушек и противокорабельного боезапаса), занимающего огромную часть пространства Цепей и рухнувших палуб наверху и внизу. Лишь один искореженный плохо сохранившийся тоннель пережил обвалы. Он ведет к под емникам и ста метрам карабканья в разряженной атмосфере и раскаленном воздухе.

**Артиллерийская галерея**: центром для орудийной палубы является артиллерийская галерея, где мастера-оружейники и старший орудийные маршалы контролируют орудийные команды, заряжающие и ведущие огонь из макропушек. По неизвестной причине галерея стала местом сбора сервиторов-убийц (может быть, их ограниченные умы сохранили память о ней как о месте власти) и эти существа нередко притаскивают сюда тела жертв или раненных.

## Судьба экипажа

В лучшие времена, экипаж «Цепей» исчислялся тысячами, не считая аколитов и Инквизиторов или десятки тысяч заключенных в камерах. Когда варп поглотил судно и заключенные восстали против своих пленителей, большая часть экипажа была убита или одержима демонами, сумевшими проскользнуть сквозь ослабшие поля Геллера. Выжившие объединились с заключенными или превратились в племена, и медленно деградировали в течение столетий в дикарей, неотличимых от тех, кого они когда-то охраняли.

**Мастерская сервиторов**: когда склады боеприпасов взорвались, это сорвало с позиций несколько макропушек и продырявило пусковые отсеки. Хотя и не несущие на себе бомбардировщики или истребители, Цепи были модифицированы для несения двух пусковых шахт, выпускающих десантные торпеды для быстрого захвата кораблей отступников. Эти торпеды часто оснащались сервиторами-убийцами для зачистки судна перед прибытием Инквизиции. После взрыва, многие из них были вскрыты и сервиторы внутри активировались. Ныне сервиторы используют останки торпед как мастерскую, где заменяют изношенные временем или поврежденные части, снятые со своих уничтоженных братьев.

**Ангар шаттлов**: Цепи оснащены несколькими тюремными транспортниками и челноками Аквила для перемещения с судна на поверхность планеты. Несколько шаттлов все еще работоспособны, но пока судно остается в варпе, бесполезны.

## Арсенал

В прошлой роли корабля поддержки Инквизиции, Цепями также необходим склад оружия для аколитов и Инквизиторов, как для помощи им в миссиях, так и для вооружения населения против восстаний. Потому на борту содержится обширный, хорошо защищенный арсенал. Два факта сохранили арсенал по большей части нетронутой и за пределами владений Гниющей Королевы за два столетия дрейфа. Первый – запечатанная дверь в переборке нерабочая в руках любого Гниющего. Вторая – присутствие демонхоста Карнак Зула, пойманного в ловушку в охранном круге во время его побега. Он не может покинуть арсенал, но может изгонять тех, кто войдет в его владения.

Ключевые локации арсенала:

**Тюрьма Карнак Зула**: сбежавший из камеры на нижних палубах во время восстания, демонхост Карнак Зул буйствовал по палубам в оргии разрушения и убийства. Это закончилось лишь когда он присоединился к борьбе, чтобы прорваться к арсеналу, где и был наконец-то остановлен инквизитором Ренсором. Пойманный в ловушку в охранном круге на краю хранилища оружия, он лишь ждет шанса освободиться.

**Кровавая тропа**: во время восстания, врата арсенала штурмовались заключенными снова и снова. Следы этой ожесточенной борьбы тянутся от начала вакуумных ворот и до самого хранилища оружия. Тысячи тел с обеих сторон загромождают округу, и те, кто желают пройти, вынуждены перелазить или прорывать себе путь сквозь крошащиеся тела. Известное среди Гниющих как Кровавая тропа, это также излюбленное место охоты для охотников всех видов, в особенности безумных сервиторов-убийц, залегающих и выжидающих среди тел.

## Мостик

В высочайшей точке корабля находится мостик, центр управления всеми функциями судна. Отсюда капитан когда-то правил железной рукой. Совершенно незатронутые безумие нижних и верхних палуб, мостик оставался запечатанным более 200 лет, его защита и предохранители не взломаны Гниющей Королевой, изобретательными заключенными или их потомками. Огромный купол окружен наблюдательными панелями (потускневшие из-за слоя пыли, оседавшего годами). Мостик занимает несколько уровней, а в его центре находится трон капитана. На каждом из этих уровней ряды сервиторов остаются соединены проводами с контрольными пультами, а высоко наверху, в высшей точке купола, висит оккулум навигатора, подобный пузырю.

В дополнение к местам, описанным выше, "Цепи правосудия" также являются домом для множества различных могущественных НИП и созданий. За подробностями о них и их политике, МИ следует обратиться к Приложению Союзники и Противники на странице 36.

## Помощник МИ: Природа ереси

Персонажи игроков – Еретики, гонимые за свои преступления против Бога-Императора. Но это, конечно же, точка зрения и предполагает, что персонажи считают себя связанными с законами Повелителя Человечества. Но стоит помнить, и напоминать игрокам, что быть еретиком и быть бездушным злобным монстром – зачастую две совершенно разные вещи (но они не взаимоисключающи). Персонажи стали Еретиками лишь потому, что придерживаются другой системы верований или принципов, нежели внушают Экклезиархия, Администратум или Адептус Арбитрес.

МИ также может использовать этот подход и к НИП, описывая их как несправедливо гонимых бунтовщиков, сражающихся с тоталитарным чудищем имперской власти (концепция, не так уж далекая от зримой природы Империума). В конце концов, даже злодеи зачастую праведны – в своих собственных глазах.

# Часть I: В пасти зверя

Приключение начинается с того, что персонажи пробуждаются после 200 лет стазиса. Их знания на данный момент очень скудны и ограничены событиями, предшествующими заточению в стазис-крипту. В этом месте приключения у персонажей игроков нет ни их доспехов, ни брони, а одеты они лишь в робы из мешковины.

У игроков будет шанс вжиться в роль персонажа, после чего МИ следует прочитать или перефразировать группе следующее, введя их в курс дела

*Вы – еретики. Преследуемые Богом-Императором за преступления и приговоренные к каторге, пыткам и, впоследствии, смерти Инквизицией. Хотя ваши преступления и различны, судьба у вас одинакова – оказаться выслеженными и плененными агентами Империума. А дальше – стать заключенными на борту "Цепей правосудия", тюремной барже, курсирующей меж основными мирами сектора Каликсида и его столицей, Сцинтиллой, на которой вас ожидают темницы Дворца Трикрон. Как и подобает поступать особо опасными преступниками, вас заточили в стазис, удерживающий вас в состоянии забвения на протяжении всего пути, сделав неспособными изменить судьбу. Ныне вы пробудились, тусклый свет приветствует вас, когда вы вываливаетесь из своих крипт. Самое странное в том, что вас не ожидают ни ухмыляющаяся охрана, ни вооруженные пехотинцы с кандалами наготове. Оглядевшись, вы видите других, подобно вам появляющиеся из контейнеров. Вы также замечаете, что стены и пол густо покрыты пылью и облуплены. Вы были не в состоянии что-либо сделать, но озадачены: сколько же вы провели в спячке, и что случилось за это время?*

Персонажи пробуждаются в небольшой круглой комнате со множеством стазисных контейнеров, выставленных у стен. В комнате низкие потолки, и освещена она лишь двумя мигающими аварийными люм-сферами. Кроме контейнеров, здесь также есть когитаторная колонна в центре (заметка МИ когитаторы – компьютеры 41го тысячелетия, а это устройство предназначено для контроля за статусом стазис-крипты). Также тут есть единственный закрытый люк в стене крипты с надписью "Стазис-крипта XX" над ним. Он не запечатан и его можно легко выломать.

Скорее всего, первые мысли персонажей будут о том, где они, и что их пробудило Очевидно, что стазис-контейнеры истощили все запасы энергии персонажи с Умением Технопользование смогут сказать, что причиной послужила скорее системная ошибка, нежели какое-либо вмешательство. Но ответы на большую часть вопросов находятся в когитатороной колонне. Экраны колонны в рабочем состоянии, и по ним бегут строчки обновлений состояния. Любой персонаж с легкостью обнаружит обновления состояний

*Первые записи в когитаторной памяти – ваши имена и даты, когда вас поместили в стазис. В примечании сказано, что вас надлежало доставить в комплекс "Обсидиан Магна" для допроса и последующего уничтожения. Второе примечание упоминает, что определенные вещи, бывшие у вас на момент пленения, хранятся в Следственном Лабораториуме V.*

*После этого следуют три месяца регулярных одинаковых еженедельных обновлений состояния ваших контейнеров, прерванных следующим сообщением:*

*"Включена тревога в основном тюремном трюме. Причина масштабное восстание заключенных. Протоколы экстренной изоляции активированы. Врата Санктум между тюремным блоком и верхними палубами запечатаны. Запечатаны стазис-крипты с I по XX на Медика-палубе 3. Запечатаны Следственные Лабораториумы с I по V на Медика-палубе 3. Медика-палубы переключены на третичные резервные плазменные источники энергии".*

*"Протоколы изоляции активны, ожидается разрешение ситуации".*

*"Ожидание...ожидание...ожидание".*

*Вы перематываете обновления, вскоре понимая по отметкам дат, что оно продолжается в течение двухсот лет. Вы были захоронены в стазис-контейнерах больше двух веков.*

*В конце концов вы обнаруживаете последнее сообщение в памяти когитатора "В резервных источниках питания осталось менее 1 процента энергии".*

*"Продолжение функционирования стазис-крипт невозможно. Поддерживать протоколы изоляции невозможно. Инициированы протоколы уничтожения обитателей стазис-крипты".*

*"Протоколы уничтожения стазискрипты XX перегружены. Протоколы уничтожения стазикрипт с I по XIX активированы".*

*"Операции в стизскрипте переключены режим аварийного ожидания. Стзисные контейнеры деактивированы. Протоколы изоляции неактивны".*

После этого, из-за активного режима аварийного ожидания, терминал предложит разблокировать "терминал удаленного доступа". Если персонажи согласятся, из колонны внезапно появится сервочереп и зависнет напротив них.

Сервочереп – это механический дрон, некогда бывший черепом преданного слуги Империума. Ныне в него

установлены автоматические системы и подвеска, позволяющая парить. тот конкретный сервочереп прост обеспечивает доступ к сломанным когитаторным системам корабля. Когда его спрашивают, он отвечают грубым механическим голосом – иногда по существу вопросов персонажей. Но чаще просто сообщает, что "данные не найдены" (смотри "Помощник МИ Сервочереп").

Доступ сервочерепа к корабельным когитаторным системам может дать доступ к следующей информации

- *Что разбудило персонажей* Их пробудило угасание энергетических систем корабля. Выдав эту информацию, сервочереп также сам сообщит и о том, что другие контейнеры также деактивировались "Стазисный контейнер дознователя Крэйна сейчас деактивирован. Стазисные контейнеры альфа-аколитов деактивированы". Если персонажи спросят, кто такой Крэйн или альфа-аколиты, то сервочереп сообщит, что они – старшие члены свиты Инквизитора на борту судна. Их стазисные контейнеры расположены на мостике корабля и командной надстройке. Больше информации и о Крэйне, и о альфа-аколитах можно найти на страницах 29-30.
- *Где они сейчас* Стазис-крипта XX, предназначенная для особо опасных заключенных, расположенная на Медика-палубе судна, сразу за основным тюремным трюмом.
- *Где их снаряжение* Следственный Лабораториум всего в нескольких сотнях метров от их нынешнего местоположения.
- *Что Крэйн сейчас делает* Все, чем может помочь сервочереп "Стандартные протоколы требуют вызвать поддержку. В крайнем случае, если это невозможно – уничтожить судно".
- *Как они могут добраться до командной надстройки* Чтобы получить доступ к командной надстройке, они должны сбежать из тюремного

## Помощник МИ Сервочереп

"Цепи правосудия" – огромный корабль, и некоторые персонажи (вероятнее всего, новые игроки) могут оказаться потерянны в своем приключении. Сервочереп – инструмент МИ, с помощью которого он может направлять и подсказывать группе, не ставя её на сюжетные рельсы. МИ может использовать его как можно больше или как можно меньше в помощь игрокам, давая им подсказки, ключи к разгадке или даже манипулирую системами корабля, чтобы им помочь (вроде открытия или закрытия люков в переборках или указывать путь к важным местам). Сервочереп может следовать за персонажами куда угодно и, обычно, игнорируется в бою.

Опытные МИ и игроки, с другой стороны, могут и вовсе обойтись без сервочерепа. Это может потребовать как больше работы от МИ, так и расследований от игроков, но результат можно наградить еще лучше. Тем не менее, и если группа хочет закончить приключение за одну сессию, МИ лучше все-таки использовать сервочереп, чтобы уберечь игроков от траты времени впустую, размышляя куда идти и как туда попасть.

трюма через врата Санктум. Это единственный путь на верхние палубы. Чтобы открыть эту дверь, им нужен верный ключ управления.

Сервочереп не сможет ответить на вопрос, почему стазис-крипта заблокировала "протоколы уничтожения". Это случилось благодаря одному из самых опасных обитателей судна, демонхосту Карнак Зулу. Пойманный в ловушку в арсенале верхних палуб, он все еще может немного влиять на работу систем корабля. Он не может обойти протоколы изоляции, но когда корабль потерял достаточно энергии, чтобы отключить их, он смог спасти персонажей игроков от смерти.

Теперь он надеется, что они отправятся на верхние палубы, чтобы разделаться с Крэйном и, сделав это, освободят его.

## Кровавое начало

Покинув крипту, персонажи окажутся в разбитых останках Медика-палубы. Это темное, грязное, захламленное мусором место, и должно дать понять, в каком плохом состоянии находится корабль. Первое место – это круговой коридор, соединяющий Стазис-убежища с XVI по XX Три другие стазисные крипты брошены. Во всех них есть несколько бывших обитателей, все еще заточенных в стазисные контейнеры. Все они мертвы, очевидно, из-за выброса плазмы внутрь контейнеров – мрачное напоминание о судьбе, что они чуть не разделили.

Грязная карта на стене (или проекция на гололитическом дисплее, если их сопровождает сервочереп) покажет, что эта зона соединена с остальной частью Медика-палубы (и, при этом, с Лабораториумом V) соседним коридором.

МИ может позволить игрокам пару раз взять передышку и согласовать план, вероятно, как найти путь ан верхние палубы или сбежать с корабля. Также МИ может позволить персонажам поискать импровизированное оружие. Успешная **Серьёзная (+0) Проверка Бдительности** поможет обнаружить самодельный нож или трубу, что можно использовать как дубину. Это оружие довольно просто, и наносит 1к10 урона плюс Бонус Силы персонажа, а также налагает штраф -10 на попадание. Но оно хоть как-то вооружит персонажей, пока они не добудут свое оборудование.

Заканчивая свое путешествие к Лабортариуму V, они обнаружат, что кто-то уже проник внутрь. Шесть Гниющих охотников, рыскающих по Медика-палубе в надежде найти что-нибудь съедобное, обнаружили, что потеря энергии разблокировала шлюз в Лабораториум, тем самым позволив им попасть в ранее недоступную область. Когда персонажи прибудут, то обнаружит Гниющих, дерущихся за их оружие и снаряжение. Трое из них смогли достать один из комплектов силовой брони космодесанта Хаоса из Лабораториума, и пытаются утащить его по коридору.

Гниющие – дикари, немногим лучше животных, и нападут на Еретиков сразу же, как их увидят. Тем не менее, их дикарская суть значит, что они не умеют пользоваться оружием Еретиков и буду использовать вместо него свое собственное. Как только Еретики убьют как минимум половину Гниющих, те бросятся в бегство, словно звери.

### Помощник МИ Аммуниция

Количество амуниции, найденной Еретиками в Башне Надзирателя, остается на усмотрение МИ. Конечно же, это определит сложность последующих частей приключения, т.к. вряд ли они смогут найти еще патроны, пока не доберутся до арсенала на верхних палубах. Если МИ хочет сохранить дух бескомпромиссности и отчаянья, то может дать лишь по обойме-двум каждому, вынуждая их считать каждый патрон и тщательно думать, прежде чем пускать в ход пушки. С другой стороны, он может облегчить им игру, выдав почти бесконечные запасы, чтобы они могли положиться на пушки как только те им понадобятся.

Еретики могут войти в уже распечатанный Лабораториум. Внутри они найдут кошмарную коллекцию снаряжения высочайшего класса, несколько столов для вскрытия, замаранные древними кровавыми пятнами, различные запечатанные пробирки и контейнеры с субстанциями на поздней стадии разложения, и несколько иссохших тел членов экипажа, умерших внутри. Их оружие и снаряжение хранятся в нескольких стазисных камерах хранения, выделенных для каждого по отдельности. Тем не менее, если МИ не решит иначе, здесь лишь по одному магазину для каждого дистанционного оружия – в конце концов, оно хранилось здесь лишь в ожидании уничтожения.

Когда они выпроводят прочь Гниющих и заполучат назад свое снаряжение, Еретики смогут обследовать палубу. Останки Медика-палубы описаны на странице 18. Когда они изучат Медика-палубу по всей длине, то обнаружат два пути оттуда – вниз, в тюремный трюм, и наверх, к верхним палубам через Пост Санктум. Но пока у них не будет ключа, они не смогут пройти через него.

## Замок и ключ

Для того, чтобы найти ключ, а, возможно, еще и помощь и снаряжение, еретикам придется пересечь тюремные трюмы. Учитывая ущерб, нанесенный переходам, и сильные порывы ветра, сделать это быстро и легко не удастся. Еретики будут вынуждены спускать по клеткам или перебираться через провалы, крепко держась друг за друга. Во время продвижения они с легкость обнаружат Башню Надзирателя в центре трюма. Если спросить сервочереп, то он предположит, что, возможно, там можно найти вооружение и даже ключ, если смогут найти путь туда. Здесь они также могут вновь столкнуться с Гниющими охотники залегли среди трупов в клетках (их можно обнаружить лишь **Трудной (-10) Проверкой Бдительности**), прежде чем вскочить и атаковать или столкнуть персонажей с мостов. Сражаться на подвесных мостах и под порывами ветра – нелегкая задача, и если участник боя провалит проверку на попадание по цели на

более, чем три степени неудачи, то должен будет сделать **Рутинную (+20) Проверку Ловкости** или оступиться. По решению МИ это может означать, что персонаж упал вниз, зацепился за край или резко упасть на нижний подвесной мост или даже ниже, в стоки камер.

Большая часть точек доступа в башню надежно запечатаны и единственные оставшиеся пути – вентиляция и аварийный люк ближе к вершине. Чтобы заметить вход в вентиляцию, скрытый слоем грязи, нужно, чтобы по крайней мере один персонаж высматривал путь вовнутрь и прошел **Рутинную (+20) Проверку Умения Бдительность**. Чтобы обнаружить аварийный люк, как минимум один Еретик должен залезть почти к самой вершине, пройдя **Серьёзную (+0) Проверку Умения Атлетика**, и тщательно осмотреть вершину башни, примыкающую к потолку палубы. Открытие аварийного люка не требует проверок, но лишь человек (не космодесантник Хаоса) может протиснуться в узкий ход. Чтобы открыть люки башни требуется **Обыденная (+10) Проверка Умения Взлом**.

В самой башне они найдут древние тела охранников тюремного трюма, от коих остались лишь скелеты в форме, а также боеприпасы и оружие. Большая часть оружия в ужасном состоянии (и совершенно бесполезна по сравнению с оружием Еретиков). Тем не менее, они смогут насобирать амуниции. За каждую степень успеха в **Серьёзной (+0) Проверке Бдительности**, Еретик может найти 1к5 комплектов патронов для одного из своего оружия (или одна сменная батарея на 1к5 выстрелов за степень успеха в случае энергетического оружия). Каждый Еретик может совершать поиск боеприпасов лишь один раз для каждого оружия. Исключением являются любое оружие Легиона – охрана в Башне Смотрителя не используют его. Тем не менее, две степени успеха на проверке Бдительности означают обнаружение сейфа с 1к10+10 комплектов болт-патронов для болтеров и болт-пистолетов Легиона. МИ также может позволить персонажам получить отсюда доступ к некоторым из записей корабля, если те решат осмотреться и узнать чуть больше о печальной истории судна. К сожалению, ключа тут нет, и персонажам придется искать его где-то еще.

Если Еретики не уверены, где им искать ключ управления, МИ может дать им найти старые записи на пергаменте в Башне Надзирателя, где указаны две вещи. Первое ключи управления выдавались нескольким старшим надзирателям. Второе этим людям были вживлены радиолокационные маячки. В системах Башни Надзирателя все еще достаточно энергии, чтобы **Рутинная (+20) Проверка Технопользования** могла их включить и обнаружить, что один из маячков все еще работает. Выяснится, что один из надзирателей, или его останки, находятся где-то в днище.

## Трюмные крысы

Днище – жуткое место, заметно отличающееся от палуб наверху. Здесь спёртый воздух, темно, трудно дышать, а корпус скрипит и стонет вокруг. МИ может передать гнетущую атмосферу днища, снизив видимость до пары метров, добавив редкие, удаленные друг от друга источники света, и странные шумы, постоянно раздающиеся снизу, из темных тоннелей.

Днище стало гнездом демона Нургла, представляющегося Лургахом. Он пробрался на корабль, когда поле Геллера на миг погасло. После Лургах обнаружил, что пойман восстановившимися полем. После этого он обосновал свое логово в днище, то ли привлеченный отвратительным для всех прочих окружением, то ли потому что тела стали привлекательным источником пищи. Теперь он обитает в центре днища, обшив стены убежища трупами. Одно из них и есть тело надзирателя, носившего ключ управления.

Ныне почти никто не спускается в днище, даже изгои Гниющих. В удушающем смраде и тошнотворных отходах Еретики со временем найдут путь к центру, в Гнездо Лургаха.

Лургах не станет сразу же атаковать Еретиков. Осторожная и относительно глупая сущность, он предпочитает сражаться лишь если уверенно, что может убить и поглотить, а Еретики (в особенности, если в их числе есть космодесантники Хаоса) куда более страшный улов, нежели демон привык.

Булькающим голосом Лургах спросит, что привело Еретиков в его логово. Вне зависимости от ответа (правда это или ложь), демон согласится дать им, что те ищут, что угодно. Но сначала он хочет пищу. Свежую пищу в виде трупов дикарей, скитающихся по кораблю.

Если Еретики уйдут и убьют дикарей, после чего принесут их тела Лургаху, тот с жадностью омерзительно

## Сломанные "Цепи"

Верхние палубы были чудовищно повреждены во время восстания и, позже, столкновениями и разложением, пока "Цепи" дрейфуют в варпе. Как только персонажи достаточно углубятся в верхние палубы и начнут их изучение, МИ может бросить 1к100 по Таблице 1-3:Опасности верхних палуб каждый раз, когда они перебираются из одной секции в другую, чтобы отразить значительные повреждения палуб.

Таблица 1-3: Опасности верхних палуб

| Бросок | Опасность |
|---|---|
| 1–3 | **Очень глубокий вакуум**: область декомпрессии вынуждает изменить маршрут или как-то раздобыть пустотный костюм или два (любой космодесантник Хаоса в группе может помочь, т.к. их броня запечатывается в пустоте). В областях вакуума также нередко нет гравитации, еще больше затрудняя передвижение. |
| 4 | **Утечка плазмы**: купаясь в оранжевом свете, область залита плазмой, вынуждая держаться подальше от пола или стен или перепрыгивать с одного обломка на другой. |
| 5–6 | **Затопление**: корабль полон миллионами литров безвредной, но грязной воды до испаряющегося прометиума. Через затопленные зоны можно пройти, но также может потребоваться проплыть под водой. |
| 7–9 | **Кромешная тьма**: большинство частей корабля имеют слабое освещение, но это место погружено в абсолютную темноту. Персонажам придется продвигаться очень медленно, чтобы не упасть в незамеченную яму или не порезаться об обломки. |
| 10 | **Бездна**: область расколота трещиной, и палубы оказались расколоты и разделены. Веревка, прыжки в неизвестность или живые цепи могут понадобится, что преодолеть препятствие. |

Время и сложность перемещения в опасной обстановке остается на усмотрение МИ, но может потребоваться Проверка Силы, Стойкости, Ловкости или Восприятия, в зависимости от ситуации. Неудача приведет как минимум к 1к10 урона и тому, что группа будет поймана в ловушку или разделена. Опасности также предоставляют интересные места для засады Гниющих, Альфа аколитов или сервиторов-убийц.

пожрет их, после чего потребует еще. На самом деле, он понятия не имеет, что нужно Еретикам, но его ограниченный разум видит в этом возможность поесть. Со временем Еретики поймут, что демон не стремится помочь им. Они могут попытаться запугать его – это потребует успешный **Сложную (-20) Проверку Запугивания**. Как альтернатива, они могут напасть на тварь. Хотя Лургах и не может быть окончательно убит, когда его раны достигнут нуля, он превратится в вязкую массу и ускользит прочь.

Как только Лургах будет побежден или запуган, быстрый обыск гнезда обнаружит надзирателя и, на теле, ключ. Если Лургах вступит в бой с Еретиками, МИ следует использовать профиль Зула без Черты "Сила одержимости" (страница 30), но увеличить Стойкость до 50. Тем не менее, Лургах вряд ли станет трудным противником, так что с ним можно расправиться достаточно быстро.

## Пересекая врата Санктум

Когда Еретики добудут ключ управления, то смогут пройти сквозь врата Санктум и подняться на верхние палубы. Если он попробуют пройти их до этого, то будут выдворены автоматическими самонаводящимися турелями. На самом деле врата Санктум – длинный (50 метров) коридор, с дюжиной самонаводящихся турелей, встроенных по всей длине. Орудия все еще работают, питаясь от третичного резервного ядерного реактора. За ним находятся сами врата в виде толстых адамантиевых плит.

Около входа в коридор (у части, ближайшей к трюму) находится массивный череп с гнездом вместо рта, куда нужно вставить ключ управления, чтобы опустить ворота.

Если у персонажей нет ключа управления, и они попытаются пройти сквозь врата (пройдя дальше гнезда для ключа управления у входа), автоматические турели откроют огонь. Попытка добраться от одного конца коридора к другому может выглядеть как бой. В начале каждого раунда сделайте одну Проверку Навыка Стрельбы для каждого Еретика (считая, что эффективность Навыка Стрельбы турелей равна 50). Успех означает, что Еретик получает 1к10+7 урона с П 7 за попадание из автоматических турелей. Турели могут быть уничтожены стрельбой или в рукопашную, но требуется нанести 15 урона, чтобы уничтожить одну из них. Турели не выдвигаются из бронированных ячеек, пока в коридоре не появится кто-то, по кому нужно открыть огонь. Дверь – другая сложность, т.к. она полностью устойчива к огню из стрелкового оружия. Но изобретательные Еретики могут придумать другой способ проникнуть сквозь врата. Они могут даже убедить Гниющую Королеву открыть их с другой стороны, хотя им все равно сначала придется уничтожить турели.

Но если у них есть ключ управления, они могут деактивировать ворота и беспрепятственно пройти сквозь них.

Уничтожение или деактивация ворот предупредит Крэйна о существовании Еретиков. Он быстро изучит когитаторные системы судна и узнает, что они пережили протокол уничтожения. Если сервочереп все еще с ними, он сможет узнать об их продвижении и отрядит команду из пяти Альфа аколитов, чтобы затруднить им путь. Аколиты устроят засаду в заброшенном камбузе, через который придется пройти примерно через 20 минут после того, как они поднимутся на верхние палубы. Пока

они еще не обнаружены, Крэйн обратится к Еретикам через вокс сервочерепа, и попытается убедить их, что они должны подчиниться воле Инквизиции во имя искупления через быструю смерть.

Он также намекнет, что их использовал кто-то еще, находящийся на судне, и этот кто-то поступит с ними куда хуже, чем Инквизиция вообще может. МИ может использовать это как возможность познакомить игроков с Крэйном. До них нужно донести мысль, насколько одержимый он человек и кипучей ненависти, которую он испытывает к врагам Империума. После должно стать ясно, что именно он – главное препятствие, лежащее на их пути. Во время диалога, торгов или оскорблений Крэйн, в конце концов, прикажет своим людям открыть огонь и Еретикам придется сражаться за свои жизни. Когда они разберутся с засадой людей Крэйна, то смогут подняться на верхние палубы.

# Часть II: Лабиринт "Цепей"

Пройдя врата Санктум, персонажи могут начать подъём на верхние палубы. Это не мгновенный переход, и им придется прокладывать путь сквозь бессчетные разрушенные секции корабля, где палубы обрушились вниз, создав кошмарную мешанину из покореженных переборок и искаженных коридоров. МИ должен ясно дать понять игрокам, что верхние палубы стали месивом и получили обширные структурные повреждения. И чем глубже они забираются, тем сильнее хаос. Прежде чем они доберутся до жилых кварталов, МИ может, если захочет, бросить один раз по Таблице 1-3: Опасности верхних палуб, чтобы случайным образом создать те повреждения, с которыми персонажи столкнутся во время подъема.

## Королева Осколков и Лома

Подъём от врат Санктум приведет Еретиков прямо в жилые кварталы, владения Гниющей Королевы. Как она среагирует на их присутствие, зависит от действий персонажей до этого.

Наблюдая за их продвижением с помощью своих слуг, она хочет использовать их для побега с "Цепей". В то время как большинство Гниющих даже не знают, что такое пустотный корабль или что они дрейфуют в варпе, Скарна умнее остальных (одна из причин ее восхода к власти). Она видела пикт-записи, найденные в жилых кварталах, изображающие мир с огромными открытыми пространствами, стадами пищи и потолками настолько высокими, что их невозможно увидеть. Скарна знает, что и Карнак Зул, и недавно появившийся Крэйн стоят на ее пути. Даже если персонажи были всегда врагами ее охотникам, королева все равно попытается сделать им предложение альянса (через своих слуг, конечно), когда они прибудут. Если Еретики окажутся несговорчивы, она, не колеблясь, попытается убить их. Потому, в зависимости от действий персонажей, их продвижение через жилые кварталы может быть как продолжительным боем, так и странным почетным маршем, пока охотники ведут их к своей королеве.

Если персонажи решат встретиться с королевой (вместо того, чтобы ворваться и убить ее), то их приведут в тронный зал на аудиенцию. Грозно смотря со своего трона, она попытается заключить сделку, чтобы получить помощь в исходе своего племени и победить демона и дозонавателя. Отыгрывая Скарну, МИ должен помнить, что говорить она может лишь на ломанном низком готике и, скорее всего, не сможет понять многие термины, считающиеся персонажами общеизвестными (вроде варп, планеты или Империум). Тем не менее, она не глупа и, скорее всего, поймет, если они солгут ей, даже если не поймет, о чем именно они соврали.

Если персонажи заключат сделку и заручатся помощью Гниющих, то не станут союзниками сразу же. Сначала Скарна хочет, чтобы они завоевали уважение племени, продемонстрировав свое мастерство в бою или ловкость. Они могут сделать это одним из нескольких путей. Космодесантник Хаоса, например, может продемонстрировать мастерство в бою, просто убив одного из Гниющих напротив нее, что устрашит и впечатлит ее. Потребуется **Трудная (-10) Проверка Запугивания**, противопоставленная **Серьёзной (+0) Проверке Силы воли** королевы: напугать ее чуть сложнее, т.к. Скарна несколько привыкла к угрозам насилием, взрослея на брошенном судне. С другой стороны, член отряда с подвешенным языком может прибегнуть к своим способностям убеждать – **Серьёзная (+0) Проверка Обаяние или Проверка Обмана** против **Серьёзной (+0) Проверке Силы воли** королевы. Успех значит, что они смогли убедить или обмануть королеву помочь.

Наконец, если игроки не смогли подчинить королеву запугиванием или убеждением, Скарна потребует справиться с испытанием, чтобы впечатлить её. Она весьма мнительная натура, и то, что Еретики исполняют ее волю лишь, усиливает ее мелочное чувство превосходства. Если Еретики согласятся исполнить грязную работу, Королева уточнит детали одной из следующих задач. МИ может свободно расширять ее испытания, если захочет, или добавлять помехи от Крэйна и/или Зула (оба они не хотят, чтобы Еретики получили поддержку Гниющих).

**Бой в яме**: один из Еретиков должен войти в бойцовскую яму без дистанционного оружия и победить сервитора-убийцу (двух в случае космодесантника Хаоса). Яма заполнена шипами, вратами лезвий и ямами с кольями, которые персонаж может использовать, чтобы получить преимущество.

**Охота**: один из Еретиков должен отправиться в охотничьи угодья, где выследить и убить дикаря. Это потребует как минимум Проверки Умения Выслеживание

и может усложниться, если жертва окажется частью стаи, или хищник попытается стащить добычу персонажа.

**Разграбление глубин**: один из Еретиков должен отправиться в днище и найти кусок сокровища для трона королевы (т.е. интересный кусок сломанной технологии). Днище опасно и ему придется избегать участков "зыбучих нечистот" и, возможно, с редкими изгоями-гниющими с верхних палуб.

## Убийцы

Когда Еретики начнут обследовать верхние палубы, как до, так и после аудиенции у Скарны, Зул свяжится с ними, не покидая арсенала. Он сделает это с помощью демонические психосилы – один из Еретиков неожиданно услышит голос в глубине своего разума. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *Внезапно ты слышишь вязкий шепот, царапающий глубины твоего разума, как если бы кто-то говорил внутри твоего черепа: "Крэйн...он ваш враг. Он наш враг...да...будьте осторожны. Крэйн послал своих приспешников разделаться с вами. Убийцы...сервиторы. Он послал своих посредников взять над ними контроль. Они на орудийной палубе...поспешите...".*

Крэйн послал несколько человек захватить контроль над массой сервиторов-убийц на орудийной палубе. Еретики могут проигнорировать новую опасность, но в этом случае у Крэйна появится козырь в рукаве, когда они решат захватить мостик. Попасть на орудийную палубу не просто и для этого понадобится карабкаться по шахте подъемника снарядов, задыхаясь спертым воздухом и преодолевая другие трудности. Для этого потребуется успешная **Проверка Умения Атлетика** от одного члена группы – того, кто сможет сбросить другим после веревку или кабель. На полпути при восхождении (когда игроки перегруппируются на среднем уступе), МИ может атаковать их группой сервиторов-убийц (количеством размер группы +1). Половина придет первой волной, и после по одному в раунд, пока не прибудут все. Еретики сражаются в невыгодных условиях на уступе и из-за опор шахты, и потому получают штраф -10 на Проверки Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы.

На орудийной палубе четверо Альфа аколитов, включая техножреца (вооруженного пробивным лазганом, как и несколько других аколитов, в зависимости от количества космодсенатников Хаоса), пытающихся добраться до мастерской сервиторов, чтобы пробудить дух машины управляющего когитатора и использовать его для подчинения сервиторов.

Еретики могут использовать скрытность, чтобы опередить аколитов, но им нужно быть осторожными. МИ следует дать понять игрокам, что палуба наводнена сервиторами-убийцами, тени могут быть увидены издалека, а скрежет и перебежки - услышаны издалека из-за эха. При пересечении палубы в попытке добраться до мастерской сервиторов самое главное – тишина.

### Помощник МИ: Сервиторы-убийцы

Сервиторы-убийцы вряд ли будут представлять реальную опасность объединенным силам Еретиков, в особенности если у них вдоволь патронов или они могут накинуться вместе на отдельные цели. К сожалению, сервиторы-убийцы редко играют честно, и предпочитают скрытность и численный перевес не меньше, чем грубую силу. Орудийная палуба кишит этими тварями и возможно, что один или несколько персонажей будут ими побеждены, в особенности, если они отправились на разведку в одиночку или отделились от группы. В таком случае, МИ следует помнить, что сервиторы-убийцы не всегда убивают (обычно, когда их жертва перестает сопротивляться, и те решают, что она мертва). Тогда они тащат оглушенных или критически раненных жертв к артиллерийской галереи, откуда их можно позже спасти.

МИ должен выбрать одного из персонажей разведчиком, который должен сделать одну **Серьёзную (+0) Проверку Умения Скрытность**, чтобы довести персонажей до артиллерийской галереи, и еще одну, чтобы добраться до мастерской сервиторов. Всякий раз, когда они провалят проверку, появятся 1к5+1 сервиторов. Использование огнестрельного оружия или взрывчатки привлечет еще 1к5+1 сервиторов в течении 3 раундов. Если группа продолжит использовать огнестрельное оружие и взрывчатку, еще 1к5+1 сервиторов буду прибывать с интервалами в 3 раунда, быстро забивая коридоры высушенными телами. В какой-то момент МИ может устроить засаду двумя алфьа аколитами, сражающимися лишь раунд или два, после чего взрывающими фраг-гранату (чтобы привлечь еще больше сервиторов-убийц) и отступающими.

Вдобавок к опасностям орудийной палубы, обширные запасы боеприпасов для макропушек громоздятся вдоль стен и в коридорах. Поэтому стрелять из энергетического или болтерного оружия может быть очень опасным, т.к. промах может вызвать детонацию снарядов. Все персонажи, вооруженные лазерным или болтерным оружием знают об этой опасности без проверок (все соответствующие персонажи знают об этом). Для любого промазавшего лаз-заряда или болт-патрона МИ может бросить 1к10. При результате 1 или 2 попадание приходится на снаряды, и все участники боя получают 2к10 урона и их сбивает с ног. МИ также может решить, что взрыв снарядов влечет за собой и другие последствия, вроде разрушения пола или блокирования коридоров, возможно, отрезая Еретиков от их врагов.

Но коварные Еретики могут использовать нестабильность боеприпасов, возможно, устроив взрыв, чтобы отвлечь сервиторов-убийц, или даже уничтожить группы врагов, угрожающие убить персонажей. МИ следует вознаграждать мысли в этом ключе, позволяя игрокам уничтожать окружение, чтобы получить преимущество.

Когда Еретики доберутся до мастерской сервиторов, им придется отогнать альфа аколитов и дюжину сервиторов-убийц, контролируемых техножрецом. Это будет сложный бой в открытую и МИ следует поощрить игроков за составление хитроумного плана – вроде забить погрузчик снарядами, сделав подвижную бомбу, или завлечь орду сервиторов-убийц и привлечь их к бою с альфа аколитами. Если они победят аколитов, то смогут уничтожить когитатор или даже взять контроль над полудюжиной сервиторов-убийц (при успешной **Сложной (-20) Проверке Технопользования**). У них вдоволь экипировки и возможность контролировать всех сервиторов-убийц, на которых рассчитывал Крэйн.

## Демон и глубокая, тёмная пустота

Со временем Еретики доберутся до арсенала и встретятся с Карнак Зулом, узнав правду о своем таинственном благодетеле. Прочитайте вслух или перефразируйте:

*Пройдя через очередной узкий и частично разрушенный коридор, вы пролазите сквозь разорванную переборку и видите массивную дверь в хранилище. Дверь запечатана, а в переборке сбоку мигает встроенная клавиатура. Тем не менее, почти мгновенно ряд цифр шелестит в ваших умах. И действительно, как только вы вводите нужную последовательность, дверь распахивается с протяжным стоном.*

*Внутри вы обнаруживаете некогда опрятный арсенал, ныне полностью разоренный. Стеллажи с оружием раскурочены и опрокинуты, стрелянные гильзы застилают пол, а взрывы оставили обожгли стены. Везде лежат тела, иссушенные и мумифицированные тела экипажа, защищавшего это место 200 лет назад, и заключенных, атаковавших их.*

*В центре разрушений клочок пространства неестественно чист. Там, скованный цепями из дыма и окруженный светящимися охранными знаками, выгравированными в полу, высохший труп висит в двух метрах над землей. Когда вы прибываете, голова трупа поднимается. Ее глаза светятся а рот оскаливается в усмешке. Когда он начинает говорить, то это оказывается тот же голос, что вы слышали раньше:*

*"Приветствую, друзья мои. Я – Карнак Зул, творец вашего спасения также, как вы станете творцами моего".*

Зул, как уже известно, - демонхост, о котором рассказывалось на странице 17. Все еще скованный охранными знаками, созданными инквизитором Ренсоров 200 лет назад, он оставался заключен здесь до сих пор. Еретики – единственные, кто могут освободить его, и он это знает. Потому он сделает все, чтобы снискать расположение Еретиков, немедленно сообщив, что именно он отменил протоколы уничтожения в их стазис-контейнерах. Также именно он предупредил их о попытке Крэйна получить контроль над сервиторами-убийцами.

Зул продолжит, рассказав Еретикам о Крэйне и его планах. После восстания заключенных Крэйн запечатал себя на мостик вместе со своими самыми доверенными аколитами. Они нашли убежище в стазисных контейнерах, в надежде, что "Цепи" наконец-то будут обнаружены Имперским Флотом или, хотя бы, заключенные постепенно вымрут за 200 лет. Сейчас они надеются вывести судно из варпа и активировать астропатический аварийный буй, призвав Империум к разбитому кораблю. Зул будет напирать на то, что если Крэйн преуспеет, еретики будут также приговорены, как и он сам. Однако, если они погрузят корабль в варп-шторм, известный как Вопящий вихрь (рядом с которым "Цепи" дрейфуют в опасной близости все прошедшие столетия), то смогут получить убежище на одном из отступнических миров внутри.

Зул попытается убедить Еретиков, что он – единственное существо, способно направить корабль в Вихрь. Это не совсем правда (смотри страницу 29), но он способен на это, и сделает так, если Еретики освободят его. Еретики могут сделать **Серьёзную (+) Проверку Проницательности**, чтобы понять, поверили они ему или нет. Успех значит, что они понимают, что он не говорит всей правды. Если они скажут ему про это, то он признает, что еретики могут провести корабль достаточно, чтобы найти безопасный порт.

Чтобы освободить демонхоста, Еретики должны прервать сковывающее заклинание. Это можно сделать, разрушив энергию знаков (добавив несколько новых символов, сделав успешную **Рутинную (+20) Проверку Запретного знания (Варп)**). Еретики также могут разрушить заклинание грубой силой с помощью **Серьёзной (+0) Проверке Силы**. Но в этом случае еретик, проходивший проверку, получит ответный урон. Вне зависимости от успешности, Еретик получит 1к5 урона, игнорирующего броню и стойкость. Освободившись, Зул попросит Еретиков снабдить его новым носителем, так как нынешний почти полностью разрушен. В обмен он говорит, что поможет Еретикам в бою с Крэйном. Выбор всецело на Еретиках. Если они решат не предоставлять Зулу нового носителя, им придется сражаться с Крэйном в одиночку, т.к. Зул заявит, что слишком слаб, чтобы помочь им (хотя он и сильнее, чем заявляет, но все равно достаточно слаб). Но из-за ослабленного состояния демон не станет и пытаться обмануть или предать Еретиков, и поможет им без причинения проблем.

Если Еретики решат помочь Зулу с поиском нового тела, то оно должно отвечать нескольким требованиям. Оно должно быть живым и достаточно сильным, вроде королевы Скарны, одного из альфа аколитов или даже одного из Еретиков (Зул обещает вернуть тело после того, как убьет Крэйна). Подготовка тела к ритуалу требует **Серьёзной (+0) Проверки Запретного знания (Варп)**. Если они это сделают, Зул всенепременно поможет им

убить Крэйна. Но как только это будет сделано, Зул немедленно отключит поле Геллера корабля (барьер, защищающий его от варпа вокруг), чтобы сбежать. Что станет с Еретиками, демона не касается.

В любом случае, Зул обнаружил два пути на мостик. Первый – главный подъемный коридор. Но Крэйн будет ожидать, что они пройдут через него, и создаст плотную оборону вокруг выхода с мостика в коридор. Второй путь – через вентиляцию. Это требует **Обыденной (+10) Проверки Атлетики** (из-за своих размеров космодесант Хаоса должен сделать **Очень трудную (-30) Проверку Атлетики**). Успех значит, что они смогли проскользнуть ан мостик и устроить засаду аколитам. Неудача значит, что они достигли мостика, но аколиты были готовы к их появлению. Как вариант, партия может разделиться, и часть отправиться по вентиляции, а прочие по коридору.

### Ты знаешь, кто я?

Есть и другой путь договориться с Карнак Зулом, хотя он и немного рискованный. Они могут положиться на свою Тёмную славу, чтобы запугать демона, рассчитывая на то, что их имена могут быть известны в варпе и Зул не захочет обманывать их.
В любой момент переговоров, Еретики могут сделать противопоставленную **Серьёзную (+0) Проверку Темной славы** с Зулом.

Успех значит, что демон и вправду слышал о них, и их репутация убеждает его, что с ними не стоит играть. Демонхост согласится помогать им, и не собирается обманывать их никаким способом. Если они получат контроль над кораблем, он безопасно проведет их до мира внутри Вопящего вихря.

## Призыв под знамена

Разобравшись и с Гниющей Королевой, и с демонхостом, Еретики теперь готовы к штурму мостика и захвату управления кораблем.

МИ должен ясно дать понять, что Кржйн уже готов вывести судно из варпа и вступить в контакт с Инквизицией, так что время имеет значение, если они собираются успешно сбежать. Когда персонажи сформулируют план атаки и созовут всех союзников, можно начинать последний бой.

# Часть III: Путь к славе

Заключительная часть приключения сосредоточена на битве Еретиков за контроль над "Цепями правосудия" и победе над дознователем Крэйном. Если они преуспеют, то после смогут вывести судно из варпа и найти безопасную гавань, подальше от когтей Инквизиции.

## Битва за "Цепи"

Раз Еретики зашли так далеко, то Крэйн понял, что они слишком опасны, чтобы охотиться на них. Вместо этого он укрепил оборону мостика, в особенности вход через главный подъемный коридор.

За входом находится большое (около 15 метров в ширину) открытое пространство в центре мостика. Оно окружено со всех сторон балконами, на которых высушенные тела экипажа и сервиторов все еще сидят за пультами управления. Аколиты заняли оборонительные позиции по краям открытого пространства, сделав баррикады из обломков. Крэйн находится над ними, на балконе первого уровня, пытаясь вывести "Цепи" из варпа.

Оборонительные позиции прекрасно укрывают от атак со стороны главного входа (-20 пенальти к Навыку Стрельбы, чтобы попасть по аколитам), любой, кто попытается приблизиться к ним, должен потратить на это один раунд вне укрытия. Зато выход из вентиляции находится как раз за ними, позволяя тем, кто пролезет по ней незамеченным атаковать их напрямую (но если его заметят, аколиты будут поджидать с оружием наготове).

Здесь находится по два аколита и два сервитора-убийцы

### Помощник МИ: Проводя битву

МИ может изменять последнюю битву, чтобы отразить способности Еретиков. Если они изранены или не заручились поддержкой союзников, он может снизить количество врагов или дать им преимущества в окружающей обстановке вроде укрытий или взрывозащитную дверь. С другой стороны, если у них множество союзников или разрушительное оружие, вы можете увеличить количество аколитов, чтобы создать впечатляющую схватку. Чтобы упростить работу МИ, ему следует сфокусироваться во время боя лишь на действиях Еретиков, без множества бросков на попадания и урон или отслеживание количества Ран у их союзников. Вместо этого он может описать мешанину боя, разворачивающегося перед ними.

Крэйн должен сражаться осторожно, концентрируя атаки на Еретиках, но используя подручных аколитов чтобы отвлечь и разделить их и, таким образом, чтобы он мог драться один на один.

плюс еще один аколит за каждого Еретика. Аколиты дерутся до смерти. Когда половина из них умрет, в битву вступит и сам Крэйн, спрыгнув с балкона и атакуя самого опасного оппонента.

Если Еретики объединились с Гниющей Королевой, она полшет дюжину Гниющих Охотников помочь им. И если они помогли Зулу получить новое тело, демон будет сражаться рядом с ними. Смотри "Проводя битву".

## Заключение

Когда Крэйн побежден, а мостик захвачен, Еретики могут взять управление кораблем на себя. В этот момент происходит одна из следующих вещей. Если они объединились с Зулом, но не дали ему новое тело, демонхост войдет в Оккулум Навигатора и неохотно направит судно в варп-шторм, известный как Вопящий вихрь. Там он выведет его из варпа рядом с одним из отступнических миров, где Еретики смогут начать новую серию приключений.

Если Зул получил новое тело, то он начинает безумно смеяться и приближаться к панели управления полем Геллера, чтобы отключить его и обнажить судно перед варпом. Все Еретики сразу же понимают, что он собирается сделать и какие это будет иметь последствия для них (скорее всего, смерть или навечно потеряться в варпе). Успешная **Серьёзная (+0) Проверка Запугивания** против **Серьёзной (+0) Проверки Силы воли демона**, чтобы остановить его и заставить отвести судно в Вихрь. Иначе им придется сразится и убить Зула, чтобы остановить его (если они не справятся, варп распорет корабль, и Еретики могут быть как убиты, так и смыты волнами варпа и выплеваны где решит МИ).

Если Зул убит или его и не освобождали, Еретики могут сами попытаться пилотировать корабль. **Сложная (-10) Првоерка Интеллекта** позволит им подтолкнуть корабль достаточно, чтобы он попал в Вихрь. Там его будет бросать из стороны в сторону по варп-маршрутам, пока он выйдет где-то в Вихре, по решению МИ.

В любом случае, Еретики закончат в месте странном и ужасном, где и начнется их новое приключение.

## Награды

Если Еретики смогли убедить Зула провести их в Вихрь или убили его и пилотировали корабль сами, то получат +4 Темной славы за побег от Инквизиции и выжили несмотря ни на что.

Если Зул выкинул их в варп, они получают лишь +1 Тёмной славы (хотя они и смогли сбежать, но были одурачены демоном под конец).

# Приложение: Союзники и Противники

В течение приключения Еретики встретят некоторое количество ключевых НИП. Некоторые из них станут союзниками, тогда как другие попытаются убить.

## Гниющие Охотники

*"Это едят?"*

Испорченные потомки, как членов экипажа, так и узников, Гниющие Охотники – дикие каннибалы, рыскающие по кораблю в поисках мяса, чтобы набить желудки. Хотя они слабо вооружены и организованы, они все же опасны, в особенности если встречаются в больших числах.

**Гниющий Охотник**

| НР | НС | СЛ | СТК | Лвк | Инт | Всп | СВ | Общ | ТС |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 35 | 10 | 35 | 40 | 30 | 20 | 30 | 20 | 15 | - | - |

**Передвижение**: 3/6/9/18 **Раны**: 8
**Умения**: Бдительность, Уклонение, Скрытность.
**Броня**: Нет.
**Оружие**: Обломок трубы/нож-скребок (1к10+3).
**Накинуться всем вместе**: Гниющие Охотники распознают в космодесатниках Хаоса особо опасные цели. Если как минимум три Гниющих Охотника могут накинуться на космодесантника Хаоса, сделайте один бросок атаки за всю группу с бонусом +20. В случае успеха они наносят 2к10+6 урона вместо 1к10+3. Эта способность работает только в бою с космодесантом Хаоса.

## Гниющая Королева Скарна

*"Ммммм, вкусные лакомства и двигаются, и говорят, и думают как люди, но скоро утонут в моей глотке, быстрой как нож и теплой как кровь".*

Скарна, или просто Королева, как зовут ее Гниющие, взошла к власти над племенами каннибалов "Цепей правосудия" с помощью коварства, жестокости и ненасытного аппетита. Со своего трона на верхних палубах она приказывает своим слугам принести ей больше пищи и убить любого, кто посмеет противиться ее воле. С появлением Еретиков она увидела свой шанс исполнить свою жизненную цель и увести свое племя с "Цепей" в более обильные земли. У Скарны тот же профиль, что у Гниющего Охотника, только +20 к ее Инт, СВ и Общ.

## Дознователь Крэйн

*"Бог-Император получит то, что принадлежит ему по праву".*

Когда-то Крэйн был правой рукой инквизитора Ренсора и преданно служил ему многие годы, нередко сопровождая своего господина в самые удаленные части секторов на борту "Цепей правосудия". Решительный и ревностный человек, Крэйну нравилось и охотиться и ловить еретиков, и бросать их, окровавленных и сломленных перед Ренсоров в ожидании правосудия. Выросший в подулье Сцинтиллы, Крэйн видит в жестокости, с которой он исполняет свою работу, как свой долг тяжелого труда и преданную службу Богу-Императору. Безжалостная точка зрения и определила, почему он остался единственным выжившим высокопоставленным членом экипажа. Когда

### Помощник МИ: Добавляя больше НИП

Разорванные цепи углубляются в детали лишь относительно ключевых противников на борту "Цепей правосудия": Кржйн, Карнак Зул и Гниющая Королева. Однако здесь непаханое поле для добавления дополнительных НИП по решению МИ, ведь корабль огромен и до сих пор является домом для тысяч душ ,не говоря уж о многих других стазис-криптах вроде той, из которой выбрались персонажи. Эти дополнительные НИП могут стать как врагами, так и союзниками – или и теми, и другими разом. Они могут быть еретиками, как и персонажи, преследуемыми за свои преступления, или другими агентами Империума вроде Крэйна, спрятавшиеся в тенях. У них также могут быть цели, отличные от целей главных противников или ИП – возможно, они ищут три могучих артефакта Хаоса, спрятанных на корабле, или хотят уничтожить весь корабль, подорвав плазменные реакторы, возможно, чтобы замести следы древнего преступления. Несколько таких НИП описаны ниже:

**Крас Ворг**: бывший имперский гвардеец, приговоренный к смерти за распространение пораженческих слухов. В своем пробуждении он видит второй шанс сослужить службу Богу-Императору. Мускулистый, грубый человек, он может помогать персонажам лишь для того, чтобы бросить их, когда им больше всего нужна их помощь.

**Телашир Неокровавленная**: не все заключенные даже люди, вроде Телашир, пирата темных эльдар, пойманной во время набега на окраине Пасти. Чужеродная и в мышлении, и в целях, она может помочь персонажам, или присоединиться к с другими главными антагонистами, если это даст ей шанс освободиться.

**Алакстанис**: колдун Хаоса, преданный Великому Обманщику, совершенно, совершенно безумен. Когда он получает свободу, то думает лишь о распространении безумия и беспорядка на своем пути, даже одновременно помогая и персонажам, и их врагам в равной степени, лишь бы сохранить неопределенность исхода.

Зул саботировал варп-двигатели и бросил судно на произвол судьбы, Крэйн сражался вместе с Ренсором, чтобы подавить восстание. Когда появился Зул и зарезал его наставника, он осознал безнадежность нынешнего положения и разработал план, чтобы обеспечить свое выживание, хоят и до того, как демонхост оказался пойман в ловушку в арсенале. Даже если корабль падет в хаос и его экипаж будет перебит, Крэйн и избранная им группа аколитов запечатает себя на мостики и войдет в стазис. Крэйн рассчитывал, что когда судно наконец-то выйдет в реальный космос, большая часть заключенных умрет и он сможет вновь получить контроль над судном во имя Бога-Императора.

**Дознователь Крэйн**

| НР | НС | СЛ | СТК | Лвк | Инт | Всп | СВ | Общ | ТС |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 50 | 50 | 45 | 45 | 40 | 40 | 40 | 50 | 40 | 10 |

**Передвижение**: 4/8/12/24 **Раны**: 15
**Умения**: Бдительность, Обаяние, Обман, Уклонение.
**Броня**: Панцирная броня (ОБ 5).
**Оружие**: Болт-пистолет (30м; О/2/–; 1к10+5; Проб 4; Разрывающее), Силовой меч (1к10+9; Проб 5).
**Конверсионное поле**: Крэйн защищен лучше, чем предполагает его броня. Он обладает маленьким генератором силового поля, окружающего его мутным полем защитной энергии. Каждый раз, когда в него попадают, бросьте к100. Если результат 50 или ниже, попадание не имеет эффекта.
**Парное оружие**: в качестве Полного действия в рукопашном бою Крэйн может сделать одну Обычную атаку пистолетом и одну атаку силовым мечом. Эти атаки делаются с модификатором +0 (вместо оыбчного +10 для Обычной атаки).

## Альфа аколит Инквизиции

*"Гори, еретичная мразь!"*

Когда Крэйн погружался в стазис, то взял с собой горстку самых одаренных аколитов (известных как альфа аколиты, состоящих в его штате), понимая, что они ему понадобятся после пробуждения. Одаренные и преданные члены Инквизиции, аколиты – опасные противники, хорошо вооруженные и готовые убить без лишних мыслей.

**Альфа аколит Инквизиции**

| НР | НС | СЛ | СТК | Лвк | Инт | Всп | СВ | Общ | ТС |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 40 | 40 | 35 | 35 | 35 | 30 | 40 | 40 | 30 | - | - |

**Передвижение**: 3/6/9/18 **Раны**: 12
**Умения**: Бдительность, Скрытность, Уклонение.
**Броня**: Ячеистая броня (ОБ 3).
**Оружие**: лазган (100м; О/3/–; 1к10+3; Проб 0) или длинноствольная винтовка (150м; О/–/–; 1к10+5; Проб 2) или пробивной лазган (100м; О/2/–; 1к10+4; Проб 7; Разрывающее), силовой клинок (1к10+5; Проб 6).
**Приоритетная цель**: группы альфа аколитов включают одного члена с пробивным лазганом плюс одного дополнительного бойца с пробивным лазганом за каждого космодесантника Хаоса в партии. Аколиты – опытные бойцы и знают, что у обычного лазгана мало шансов свалить космодесатника Хаоса, так что все, вооруженные пробивными лазганами, сконцентрируют свой огонь на космодесанте Хаоса. В зависимости от ситуации, альфа аколиты могут поднять оружие погибшего напарника чтобы попытаться убить космодесантника Хаоса, вместо того, чтобы тратить время с оружием, что, как они знают, почти не имеет шансов даже навредить им.

## Карнак Зул

*"Наши пути переплетены, ваш и мой;*
*помогите мне – и поможете себе".*

Демонхост, известный как Карнак Зул, долго был рабом Инквизиции. Прикованный к смертной плоти более 400 лет назад инквизитором Ренсором, а позже подчиненный дознователем Крэйном, его столетиями использовали как инструмент охоты на еретиков и бунтарей. Как и все демоны, Зул умел выжидать и, маясь в оковах Ренсора, он втайне планировал отмщение. Наконец-то, после почти двух столетий, он получил свой шанс в виде слабовольного технопровидца и опасно чрезвычайного варп-прыжка. Манипулируя событиями, Зул смог покалечить "Цепи правосудия" и сбежать из камеры. Его план получить свободу, однако, был забыт в последовавшем хаосе, когда, даже несмотря на гибель инквизитора Ренсора, демонхост оказался вновь пойман в ловушку. Два столетия он ослабел внутри защитного круга, пока судно бесцельной дрейфовало в варпе. Бессильный контролировать события из своей клетки, он все-таки мог наблюдать, и следил за персонажами (как и многими другими). Он ожидал, когда их стазис-крипта откроется, чтобы использовать их и с их помощью сбежать, освободившись из иссохшей смертный оболочки.

**Карнак Зул**

| НР | НС | СЛ | СТК | Лвк | Инт | Всп | СВ | Общ | ТС |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 25 | 25 | 20 | 20 | 30 | 40 | 40 | 50 | 45 | 25 |

**Передвижение**: 3/6/9/18 **Раны**: 10
**Умения**: Бдительность, Скрытность, Обаяние, Обман (+10).
**Броня**: Пси-поле (ОБ 6).
**Оружие**: Когти (1к10+2; Проб 2).
**Сила одержимости**: если Зул получит новое тело, поднимите его НР и НС на +25, Силу и Стойкость на

30 (доведя все четыре характеристики до 50). И наконец, он получит новое оружие: пси-заряд (100м; О/-/-; 2к10; Проб 50 и варп-когти (1к10+7; Проб 8).

## Сервиторы-убийцы

*"Уничтожение. Убийство. Смерть".*

Один из повсеместно встречающихся элементов в Империуме – сервиторы, лоботомизированные гибриды людей и машин, созданные для исполнения простой ручной работы или однозадачных обязанностей. Хотя большинство безвредны, некоторые модели весьма опасны. Сервиторры-убийцы – одни из таких моделей. Из-за ограниченных ресурсов и пространства для охраны, "Цепи правосудия" содержали сравнимый по размерам контингент сервиторов-убийц. Согнувшиеся злобные создания, сервиторы-убийцы меньше и быстрее своей безобидной родни. Вооруженные клинками и запрограммированные на убийство, они выслеживают жертв в коридорах судна, залегают в засадах в ожидании нарушителей и волочат их тела своим хозяевам. Пускай многие погибли за прошедшие годы, все еще осталось множество этих отвратительных созданий, иссушенных и загрязнившихся за годы, но все еще смертоносных.

**Сервитор-убийца**

| НР | НС | СЛ | СТК | Лвк | Инт | Всп | СВ | Общ | ТС |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 45 | -- | 50 | 40 | 30 | 10 | 30 | 20 | - - | - - |

**Передвижение:** 3/6/9/18 **Раны**: 10
**Умения**: Бдительность, Скрытность.
**Броня**: Бронированные пластины (ОБ 6).
**Оружие**: Клинки Убийц (1к10+5, Проб 4).
**Острое оружие**: сервиторы-убийцы обладают сверхъестественной способностью определять слабые точки брони неприятеля. При брсоке урона, если на кубике выпало 8 или больше, удвойте Пробиваемость их оружия до 8.
**Протоколы угрозы**: сервиторы-убийцы распознают наибольшие угрозы в бою и устраняют их. Если несколько сервиторов-убийц столкнулись с Еретиками, они попытаются направить на каждого космодесантника Хаоса по две сервитора за каждого одного, сражающегося с Людьми, если это возможно.

# Black Crusade

# Broken Chains

Обрети свою судьбу с мощью Тёмных Богов!

**Разорванные Цепи,** это вводное приключение для ролевой игры **Чёрный Крестовый Поход**. Много веков космический корабль *Цепи Правосудия* служил Инквизиции перевозчиком опаснейших ренегатов. Но затерялся в варпе. Заключённым представился шанс избежать возмездия и сделать первый шаг на пути к мести и величию.

**Разорванный Цепи,** откроют вам дорогу к тёмным приключениям и вечному проклятью в мире мрачной тьмы балёкого будущего. Добро пожатловать в RPG Warhammer 40,000.

В буклет включён набор правил, позволяющий игрокам и МИ познакомиться с ролевой игрой **Чёрный Крестовыцйй Поход.**

**FREE**
**NOT FOR RESALE**

Games Workshop®

FREE RPG DAY